
PC Games
Wissen, was gespielt wird
04/06 | € 4,99 | MÄRZ
• Vergleichstest auf 20 Seiten
• 14 Seiten Tipps: Missionen-Maps Planetenkarte
• Auf DVD: Empire at War Riesen-Demo + Video-Specials
DVD
SPELL FORCE
UNSERE VOLLVERSION DES JAHRES!
PC CD-ROM
SpellForce
The Order of Dawn
PC Games Award
SPIEL DES MONATS
1/2004
Offizielles Add-on „Breath of Winter" in diesem Monat auf:
PC ACTION
PC Games Hardware
TESTS TIPPS TUNING
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER
Testduell der Echtzeitstrategie-Hits:
EMPIRE AT WAR gegen SCHLACHT UM MITTELERDE 2
16
usk
Komplettes Spiel:
TRACKMANIA NATIONS
1,3 GBYTE MODS & MAPS
DOOM 3
IN HELL
SUBSTANCE
QUAKE 4
Dt. Version
COLD STEEL
März-Hits im Test:
Commandos: Strike Force • DTM 3
Rainbow Six: Lockdown • LA Rush
Crashday • Sims 2: Open for Business
S.T.A.L.K.E.R.
Chaos beim Entwicklerteam: Wie es mit dem Shooter weitergeht – und wann er kommt.
04/2006
Titelstory: Star Wars: Empire at War | Test: Schlacht um Mittelerde 2 | Report: S.T.A.L.K.E.R.
04
Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
4 191278 204996


www.waronterror.de
WAR ON TERROR
MODERN COMBAT RTS
DIGITAL REALITY
DEEP SILVER
MONTE CRISTO
POWERED BY gamespy
The way it's meant to be played NVIDIA
© 2006 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Digital Reality. Published in Germany/Austria/Switzerland by Monte Cristo and Deep Silver, a Division of Koch Media.
www.waronterror.de
WAR ON TERROR
MODERN COMBAT RTS
WAS IST WAR ON TERROR?
Am 17. März nimmt der Kampf gegen den internationalen Terrorismus völlig neue Dimensionen an. Digital Reality, die Macher von Haegemonia, D-Day und Afrika Korps vs. Desert Rats, schufen für ihr neuestes Werk ein bedrückend authentisches Zukunftsszenario, bei dem das Schicksal der Erde in Ihren Händen liegt. Im actiongeladenen Echtzeit-Taktikspiel War on Terror bläst das Terrornetzwerk „Der Orden“ 2008 zum Großangriff auf die Metropolen der zivilisierten Welt. Und der Einzige, der Chaos und einen globalen Krieg verhindern kann, sind Sie!
Egal ob Paris, Budapest oder Mexiko Stadt – kaum eine Weltmetropole bleibt von den brutalen Anschlägen der Terrororganisation verschont. Doch damit nicht genug: Der Orden sät obendrein aus dem Untergrund heraus Zwietracht zwischen der NATO-Nachfolgeorganisation World Forces und der Großmacht China. Ein globaler Krieg zwischen den beiden Weltmächten könnte Millionen von Menschen das Leben kosten. Wird der Orden sein Ziel erreichen und durch Terror und Angst eine neue Weltordnung etablieren?
In den drei Einzelspieler-Kampagnen stellen Sie abwechselnd aufseiten der World Forces, des Ordens und Chinas Ihr taktisches Geschick vor einer prächtigen 3D-Kulisse gegen einen hochintelligenten Feind unter Beweis. Können Sie das scheinbar Unvermeidliche aufhalten?
EXPLOSIVE TAKTIK-KÄMPFE RUND UM DEN GLOBUS...
Moderne Kampfpanzer treffen auf umgebaute Zivilfahrzeuge der Terroristen.
STOP
Wenn die World Forces und das chinesische Militär im Spiel aufeinandertreffen, stehen sich auf beiden Seiten modernste Waffensysteme gegenüber.
© 2006 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Digital Reality. Published in Germany/Austria/Switzerland by Monte Cristo and Deep Silver, a Division of Koch Media.



Alle Fahrzeuge im Spiel können von Ihren Einheiten benutzt werden.

GLOBALER KRIEG

Die Zeiten, in denen Sie in der Normandie oder der staubigen Wüste Afrikas taktierten, sind in War on Terror ein für alle mal vorbei. Vielmehr schickt Sie das spannend inszenierte Echtzeit-Strategiespiel an liebevoll gestaltete und im Genre unverbrauchte Schauplätze rund um den Globus. Und vergessen Sie nicht, Ihre Strategie der jeweiligen Umgebung anzupassen. Schwere Challenger-Kampfpanzer stellen in den Straßen von Berlin, im malerischen Ort Canterbury oder am Fuße des Pariser Eiffelturms leichtes Futter für einen Hinterhalt dar. Mit der Infanterie kommen Sie bei den Häuserkämpfen womöglich leichter ans Ziel. Ganz anders sieht es hingegen in den Bergen Chinas, in Wüstengebieten oder dicht bewaldeten Regionen aus. Ob Sie aber letztendlich mit Apache Kampfhubschraubern, dem mächtigen T-90-Panzer oder einem Raketenwerfertrupp in die Schlacht ziehen, bleibt Ihre Entscheidung. Denn Sie haben in War on Terror das Sagen – und das nötige Kleingeld, um eine schlagkräftige Truppe vor Missionsbeginn zu kaufen.

Gegen moderne Kampfhubschrauber wie diesen Apache sind selbst High-Tech-Kampfpanzer hoffnungslos unterlegen.

HEISSE GEFECHTE AN REALEN SCHAUPLÄTZEN!

UND ACTION, BITTE

Im Gegensatz zu vielen anderen Genrevertretern haben die über 60 originalgetreu nachgebildeten Einheiten weit mehr auf dem Kasten, als bloß einen Schuss abzugeben. Insgesamt stehen 70 Spezialfähigkeiten zur Wahl. Davon besitzt jeder Truppenteil bis zu drei aktive und passive Aktionen. Man kann Feinde beispielsweise mit Blendgranaten verwirren, die Besatzung eines Panzers ausschalten und diesen übernehmen oder Verbündete in der Nähe reparieren beziehungsweise heilen. Der ehemalige MI6-Agent Commander William Carrington ist beispielsweise ein begnadeter Scharfschütze, Sprengstoffexperte und Untergrundkämpfer. Wollen Sie ein Gebäude der Terroristen hochjagen, ist er Ihr Mann. Jeanette Vasquez agiert hingegen für den Orden. Sie spürt Minen auf und setzt Fahrzeuge ruck, zuck instand.

KÄMPFEN SIE MIT KÖPFCHEN

In den Straßenschlachten sind Fahrzeuge leichte Ziele für schwer bewaffnete Infanterie.

© 2006 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners. Developed by Digital Reality. Published in Germany/Austria/Switzerland by Monte Cristo and Deep Silver, a Division of Koch Media.



www.waronterror.de

SCHÖN ZU SEHEN

Schon in D-Day oder Afrika Korps vs. Desert Rats sorgte die Walker-Engine für eine ansehnliche Optik. Doch das war Digital Reality nicht genug. Für War on Terror setzen die Ungarn ihre komplett neu geschriebene Walker 3 Engine ein. Das Ergebnis ist beeindruckend. Da die Soldaten aus bis zu 2.500 Polygonen bestehen, bestechen die Figuren selbst in der höchsten Zoomstufe durch eine enorme Detailvielfalt. Von den flüssigen Animationen ganz zu schweigen. Einen Schritt weiter geht Digital Reality bei den Gebäuden. Markante Bauwerke wie der Eiffelturm, das Brandenburger Tor oder die Kathedrale von Canterbury setzen sich sogar aus rund 40.000 Polygonen zusammen und sehen ihren realen Vorbildern zum Verwechseln ähnlich. Verstärkt wird die 3D-Edelgrafik durch realistische Schatten- und Beleuchtungseffekte.

MULTIPLAYER

Der Mehrspieler-Modus von War on Terror dürfte selbst verwöhnte LAN-Generäle begeistern. 20 Karten für bis zu acht Spieler bieten auf jeden Fall genug Platz für spannende Katz- und Maus-Spielchen und überraschende Hinterhalte. Für Kurzweil sorgen fünf verschiedene Spiel-Modi: Capture the Flag, Conquer, Steal the Flag, King of the Hill und Survive sowie ein Skirmish-Modus für schnelle Gefechte gegen den Computergegner. Ein Zufallsgenerator erstellt außerdem auf Wunsch weitere Mehrspieler-Karten. Und die bewährte GameSpy-Unterstützung erleichtert die Suche nach menschlichen Gegenspielern bei Internet-Gefechten.

MODERNSTE WAFFEN STEHEN ZU IHRER VERFÜGUNG

WAR ON TERROR
MODERN COMBAT RTS

www.waronterror.de

CLEVER & SMART

In War on Terror bekommen Sie es mit einem unberechenbaren Gegner zu tun. Für die meisten Aktionen sind nicht Skripts verantwortlich, sondern eine flexible KI, die sich der jeweiligen Situation anpasst.
Trifft der Computer auf eine Übermacht, verheizt er nicht sinnlos seine Leute, sondern zieht sich zurück, um später aus dem Hinterhalt zuzuschlagen. Gern entsendet der PC auch Späher, die ihre Truppenstärke ausspionieren. So kann er später eine strategisch wichtige Stellung mit einer entsprechend großen Armee angreifen.
Seien Sie also stets auf der Hut, denn Ihr Gegenüber wird alles daransetzen, Ihr taktisches Geschick bis aufs Äußerste auszureizen. Nur wer alle taktischen Möglichkeiten in Betracht zieht und Helden sowie Spezialfähigkeiten sinnvoll einsetzt, wird am Ende des Tages den Sieg davontragen .... oder beim Versuch kläglich scheitern.

SIND SIE BEREIT, WENN DER TERROR ZUSCHLÄGT?

Gegen die schiere Feuerkraft sowjetischer T-90-Panzer sehen westliche Modelle alt aus.

PC DVD
WAR ON TERROR
MODERN COMBAT RTS

AB 17.3. IM HANDEL

Hübsche Rauch- und Regen-Effekte überziehen die Schlachtfelder.



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Editorial

Mittelerde statt Mittelmaß

Freitag I 27. Januar 2006

Zahlen, Zahlen, Zahlen – und das auf dutzenden von Seiten: Eigentlich könnte man vermuten, dass Geschäftsberichte börsennotierter Spieleriesen wie Take 2, Electronic Arts, Activision oder Ubisoft an Trostlosigkeit nicht zu überbieten sind. Tatsächlich sind sie für Spielefans einen genaueren Blick wert, denn gerade zwischen den Zeilen findet der aufmerksame Leser spannende Details. Beispielsweise müssen die Hersteller ihren Aktionären gegenüber natürlich Abbitte leisten, wenn sich der erhoffte Umsatzbringer auf einen späteren Zeitpunkt verschiebt – was ja gerüchteweise zuweilen vorkommen soll. Diesmal hat es Ubisoft erwischt: Das für März geplante **Splinter Cell 4: Double Agent** erscheint erst im September. Begründung für Spieler: Höhere Qualität. Begründung für Aktionäre: Höhere Gewinne. Wegen der höheren Qualität. So ähnlich lauten auch die Argumente, warum das Endlosprojekt **S.T.A.L.K.E.R.** (nach wie vor eines der am meisten erwarteten PC-Spiele) noch etwas Feinschliff braucht – die Hintergründe haben wir auf Seite 32 zusammengetragen.

Samstag I 28. Januar 2006

Monat für Monat steht eine Redaktion wie die unsere vor dem Dilemma: Wie viele Seiten sollen wir dem Thema Hardware widmen? Wie können wir die Spieletests noch informativer machen? Zu welchem angekündigten Spiel wünschen sich die Leser noch mehr Details? Welches Spiel hat eine Komplettlösung verdient? Deshalb fragen wir am besten die, die sich damit auskennen: unsere Leser und Abonnenten. Auch heute sind wieder sechs davon zu Gast in der Redaktion. Wenn Sie beim nächsten Mal dabei sein und einen Blick hinter die Verlagskulissen werfen möchten: Achten Sie einfach auf die Ankündigungen auf www.pcgames.de.

Donnerstag I 02. Februar 2006

„Die Zauberkraft, die Schlaflosigkeit schafft" – so stand's geschrieben in PC Games 01/04. **Spellforce**, der von **Siedler**-Erfinder Volker Wertich erdachte Strategie-/Rollenspielmix, fasziniert uns nach wie vor mit postkartenreifen Panorama-Ansichten, einer gigantischen Fantasy-Welt und wirklich sinnvollen Neuerungen, etwa bei der Steuerung. Wenige Wochen vor dem Verkaufsstart des mit berechtigter Vorfreude erwarteten Nachfolgers können Sie das Epos selbst erleben – als Vollversion auf der aktuellen PC-Games-DVD und -CD. Bevor Sie sich mit Zwergen, Menschen, Trollen und Elfen ins Abenteuer stürzen, empfehlen wir Ihnen einen Blick in die Grundlagentipps ab Seite 141. Wem das wirklich riesige Basisspiel noch nicht genügt, der findet auf den DVDs unserer Schwestermagazine PC Action und PC Games Hardware das offizielle und ebenfalls hochdekorierte Add-on **Breath of Winter**. Auch die Sneak Peek (ab Seite 26) steht ganz im Zeichen von **Spellforce**: Sieben PC-Games-Leser und eine -Leserin hatten die Möglichkeit, eine Vorabversion gründlich anzuspielen. Wie immer haben wir Kritik und Anregungen direkt an die Entwickler weitergegeben. Für die Sneak Peak der nächsten Ausgabe haben wir uns eine besondere Überraschung ausgedacht – mehr dazu auf Seite 24.

Samstag I 04. Februar 2006

Samstag ist Charts-Tag: Dann laufen die Hitlisten der großen deutschen Händler über den Ticker. Die Nummer 1 von heute ist auch die Nummer 1 von Mitte Januar, von Ende Dezember, von Mitte Dezember und von Anfang Dezember: **Need for Speed Most Wanted**. Überhaupt haben Rennspiele derzeit einen Lauf, wie wir an der Resonanz auf die Tipps in den vergangenen Ausgaben merken. Dementsprechend nimmt das Lack- und Leder-Genre auch in diesem Monat viel Platz im Heft ein: Im Testteil lesen Sie, ob **Crashday**, **L.A. Rush** und **DTM Race Driver 3** den Erwartungen gerecht geworden sind. Wie sich die Antworten „100%ig", „Überhaupt nicht" und „Beinahe" auf diese drei Neuheiten verteilen, steht auf den Seiten 104, 108 und 112. Und auf DVD finden Sie das fulminante **Trackmania Nations** – ein komplettes Spiel, bei dem nicht nur im Netzwerk die Post abgeht.

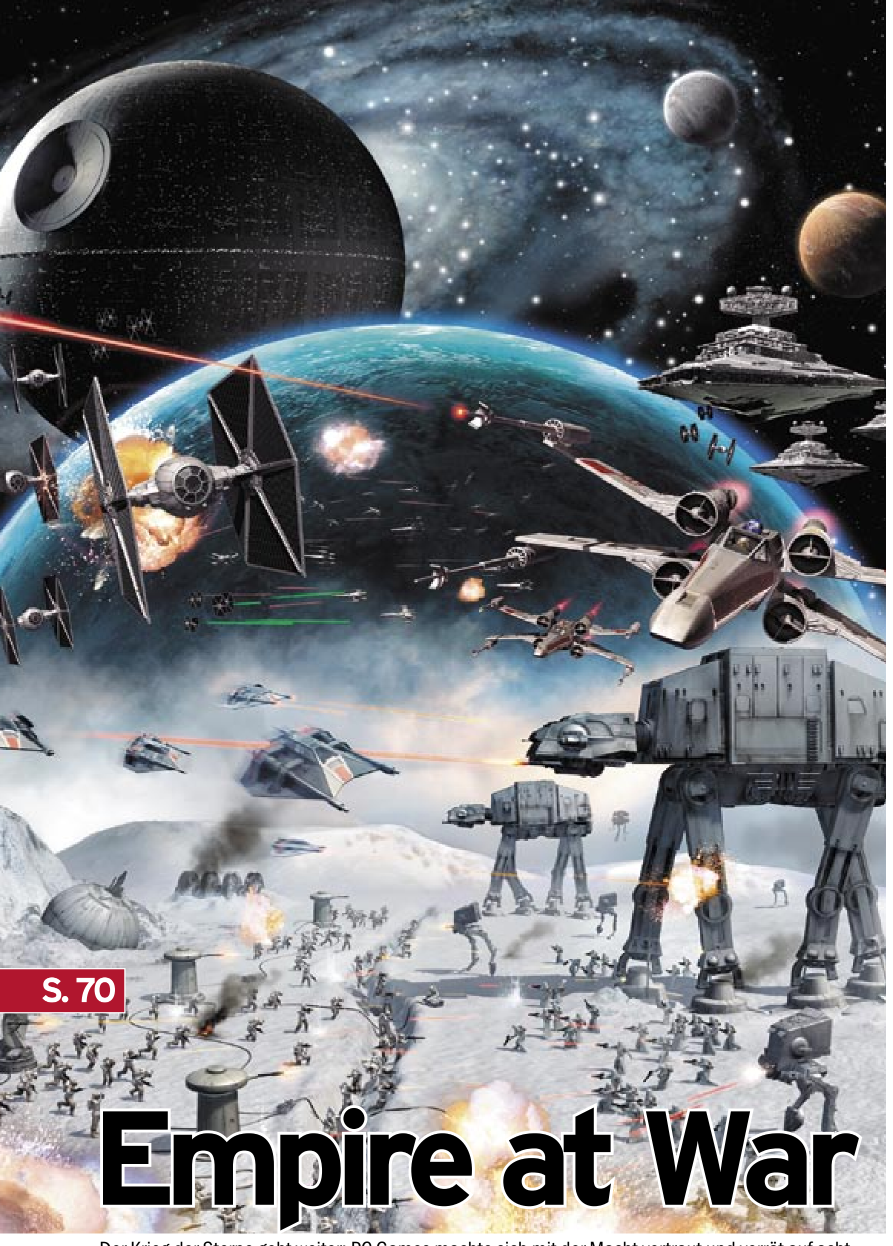
Dienstag I 07. Februar 2006

Die PC-Games-Motivationskurve basiert bekanntlich auf der Idee, dass ein richtig gutes Spiel Spaß machen muss – von Anfang bis Ende. Für Langeweile und Frust sind Zeit und Geld schlichtweg zu schade. Weil wir bei Echtzeit-Strategiespielen Mission für Mission bewerten, ist es aber auch unglaublich schwierig geworden, eine Traumwertung von 90 Punkten abzustauben – so soll es ja auch sein. Sowohl **Star Wars: Empire at War** als auch **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2** haben dieses Kunststück fertiggebracht. Das macht den Griff ins Regal nicht einfacher: Hobbits oder Hoth? Macht oder Magie? Sie entscheiden. Die 20 Seiten starke Titelstory ab Seite 68 hilft Ihnen dabei.

Viel Spaß mit der aktuellen Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

Inhalt 04/2006



S. 70

Empire at War

Der Krieg der Sterne geht weiter: PC Games machte sich mit der Macht vertraut und verrät auf acht Seiten, warum die gewaltigen Raumschlachten und fulminanten Bodenkämpfe von **Empire at War** nicht nur **Star Wars**-Fans in den siebten Strategie-Himmel heben.

S. 26

SPELLFORCE 2

Grafikblender oder genialer Genremix? Wie Spellforce 2 bei den PC-Games-Lesern ankommt, erfahren Sie in unserem Sneak-Peek-Bericht ab Seite 26.



S. 94

COMMANDOS: STRIKE FORCE

Vom Strategie-Spiel zum Taktik-Shooter: Wir haben uns durch den jüngsten Spross der **Commandos**-Serie gekämpft und waren nicht nur vom enormen Abwechslungsreichtum angetan.



S. 156

RADEON X1900

Vier frische Modelle auf einen Streich: Im großen Praxistest decken wir die Stärken und Schwächen von Atis neuer Grafikkarten-Generation X1900 auf.



DTM RACE DRIVER 3

S. 104

Ob DTM Race Driver 3 trotz fehlender Story den Vorgänger von der Pole Position verdrängt, erfahren Sie im Test auf Seite 104.



S. 78

DER HERR DER RINGE: DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2

Ring frei für die zweite Runde: Mit komplexerem Basisbau und optisch noch imposanteren Massenschlachten bläst Die Schlacht um Mittelerde 2 zum Sturmangriff auf den Genre-Thron. Ob Gandalf, Frodo & Co. diesen auch erklimmen, lesen Sie im PC-Games-Megatest.

AKTUELL

TEST

PRAXIS

HARDWARE

SERVICE

SPIELE IN DIESEM HEFT

Aus den Ressorts

Vier Wochen, vier Ressorts, 14 Redakteure: Auf dieser Doppelseite werfen Sie einen ungeschönten Blick hinter die Kulissen von PC Games – lesen Sie über große und kleine Glücksmomente und die ganz normale Hektik des Redaktionsalltags.

Action

SPLINTER CELL 4: DOUBLE AGENT

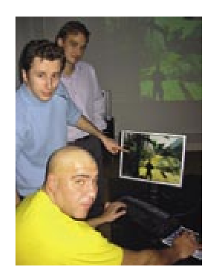
Kalt erwischt



Beim Ubisoft-Studiobesuch im winterlich verschneiten Montreal in Kanada entlockte unser Geheimagent Heinrich Lenhardt (rechts) dem Produzenten John Stafford neue Informationen zum nächsten **Splinter Cell**-Spiel. So sollen unterkühlte Schauplätze in Island und Russland mehr interaktive Umgebungsdetails wie brüchige Eisflächen und -wände enthalten. Zu den neuen Gadgets gehört der Fingerabdruck-Scanner; einige der neuen Missionen bestreiten Sie aber ganz ohne Hilfsmittel.

EL MATADOR

Dschungelprüfung



„Der Spieler kann sich bei uns aufs Wesentliche konzentrieren", so Michael Lekovski (hinten) von Plastic Reality. Genau das tat Redakteur Iscitürk (gelbes Trikot), als er **El Matador** spielte. Er konzentrierte sich auf die gute KI und das aufwändige Physikmodell. Zwar hatten Lekovski und Kollege Martin Stehlik (Mitte) nur einen Level im Gepäck, doch der hatte es in sich. Neugierig? Seite 55 lesen.

PREY

Auf nach München!



Den Mehrspielerteil des Ego-Shooters **Prey** vor dem Rest der Welt spielen? Diese Chance lassen sich Action-Fans wie wir keinesfalls entgehen. Zu dritt schwangen sich Joachim Hesse, Ahmet Iscitürk und Ansgar Steidle (großes Bild, v. l.) in den Redaktions-Minivan und reisten ins Münchner Hauptquartier von Take 2. Dort wartete Chefentwickler Tim Gerritsen (kleines Bild) von Human Head bereits auf uns. Nach einer ausgiebigen Einführung von Tim in den Einzelspielermodus und in die Besonderheiten von **Prey** durften wir selbst Hand anlegen. Was dabei herauskam, lesen Sie auf Seite 53.

Abenteuer

DUNGEONS & DRAGONS ONLINE

Klirrende Schwerter

„Achtung, er kommt!", ruft Felix Schütz seinem Ressortleiter Thomas Weiß zu und flitzt wieder runter in den ersten Stock. Dort lagern nämlich die dicken Verlags-Schwerter, frisch auf Hochglanz poliert für unseren Besucher David Eckelberry (u. l., mit Redakteur F. Schütz). Der Lead Systems Game Designer von **Dungeons & Dragons Online** ist ein Mann vom Fach, hat früher noch echte Pen&Paper-Abenteuer für das Kult-Rollenspiel geschrieben. Ehrensache, dass wir ihn mit geschärften Klingen stilecht empfangen! Gemeinsam mit seinem Kollegen Alistair Hatch sowie Nils Kedeinis und Michael Röder von Atari präsentiert er uns ausführlich das viel versprechende Online-Rollenspiel – und stellt sich unseren Fragen. Als kleine Wiedergutmachung (Spiele-Redakteure können ja so nervig sein!) führen Thomas und Felix ihre hungrigen Gäste gepflegt aus. Bei Steaks und gutem Bier diskutieren die Rollenspielbegeisterten noch bis in den späten Abend über die coolsten Charakterklassen, die wichtigsten Attribute und die besten Waffen. Alle Infos zu **D&D Online** lesen Sie ab Seite 46.



DREAMFALL

Traumhafte Eindrücke

Christopher Kellner (u., am PC), der sympathische PR-Manager von Dtp, ist so oft bei uns zu Gast, dass manche ihn bereits als neuen Redakteurskollegen verwechseln. Doch die vielen Besuche haben gute Gründe: Im Dezember zeigte uns Christopher **Tony Tough 2**, nur Wochen später brachte er **Runaway 2** vorbei und Anfang Februar präsentierte er **Dreamfall: The Longest Journey**. Wie uns das prächtige Fantasy-Adventure zum Staunen brachte, lesen Sie auf Seite 61.



Strategie

WAR FRONT

Lass es krachen!

Auch die Eiseskälte im Januar konnte uns nicht davon abhalten, in den Hallen von Publisher CDV **War Front** anzuspielen. Einen ganzen Tag nahmen wir uns Zeit, mit den Entwicklern in etlichen Mehrspielergefechten explosive Echtzeit-Strategie-Schlachten zu schlagen (links im Bild Redakteur Stefan Weiß, daneben CDVs Michel Judt). Die erinnerten uns sehr an die guten alten Zeiten von **Alarmstufe Rot**. Mehr zu **War Front** gibt's auf Seite 59 – und verpassen Sie nicht unser Video-Special auf der DVD.



HEROES OF MIGHT & MAGIC 5

Terminverschiebung

Nach einer Protestaktion seitens besorgter Fans verschob Ubisoft die Veröffentlichung von **Heroes of Might & Magic 5** auf einen noch nicht näher bestimmten Termin. Grund waren technische Probleme und fehlende Features, die im Online-Beta-Test Ende Januar auftraten. Fans der Serie befürchteten, das Spiel würde zur geplanten Veröffentlichung am 31. März 2006 eine mangelhafte technische und spielerische Qualität aufweisen. Wir meinen: Ubisoft hat die richtige Entscheidung getroffen. Verbuggte Spiele bringen niemandem etwas.

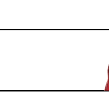
DAS STRATEGIE-RESSORT INTERN

Ausnahmezustand!

Der Februar war mal wieder einer dieser Monate, wo man sich wünscht, dass der Tag 48 Stunden hat. Denn es stand viel Arbeit an: Beispielsweise unsere beiden Mega-Tests zu **Empire at War** und **Die Schlacht um Mittelerde 2** (ab Seite 68). Oder die Sneak Peek zu **Spellforce 2**, bei der acht Leser einen Tag lang den Strategie-Rollenspiel-Mix von Entwickler Phenomic anspielten. Ende März geht es übrigens zur Sneak nach Budapest, wo fünf Leser **Rush for Berlin** antesten dürfen – mehr dazu auf Seite 24.

Obendrein wurde das Strategie-Ressort diesen Monat quasi von Entwicklern belagert. Wir schauten, spielten und diskutierten über **Rush for Berlin**, **Emergency 4**, **Wildlife Park 2**, **City Life** und **Desperados 2**.

Sport





FLATOUT 2

Wer den Schaden hat ...



Feierlich empfing das Sport-Ressort den Besuch von Empire Interactive. Marketing Manager Rob Noble (l.) reiste aus London an, um uns den zweiten Teil der Blechschadenorgie **Flatout** zu präsentieren. Da er am Vorabend einige Wonnen des fränkischen Nachtlebens genossen hatte, zeigte sich Mister Noble in bester Vorführlaune. Bereits in diesem frühen Stadium hinterlässt **Flatout 2** einen hervorragenden Eindruck und dürfte den Vorgänger locker überrunden. Ralph Wollner und Christian Sauerteig überzeugten sich in etlichen Probefahrten vom detaillierten Schadensmodell, der realistischen Fahrphysik und einer präzisen Steuerung. Besonders beeindruckend: die im Vergleich zum ersten Teil deutlich verbesserte künstliche Intelligenz der Computergegner. Nicht nobel: Rob nahm die Beta wieder mit auf die Insel, versprach aber für Ende Februar eine neue Version. **Flatout 2** geht wohl im Mai 2006 an den Verkaufsstart.

AOL LANZELOT 2006

Tor, Tor, Tor!

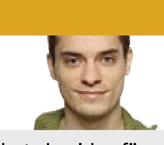


Hacke, Spitze, eins, zwei, drei: Bis ins Finale stürmte Christian Sauerteig (r.) bei der Deutschen Meisterschaft der IT-Redakteure in **FIFA 2006**, ausgerichtet von AOL im Stadion des HSV. Leider ging das Final-Match unglücklich verloren. In der Teamwertung eroberte das PC-Games-Duo Sauerteig/Lukasz Ciszewski (Action-Ressort) dagegen den ersten Platz. Die Kollegen Ralph Wollner (links) und Justin Stolzenberg landeten punktgleich mit dem Dritten auf Platz 4.

Alle Spiele, alle Termine

Wissen, was künftig gespielt wird: In dieser Rubrik finden Sie alle wichtigen Spiele im Überblick, dazu brandheiße Facts und aktuelle Bilder frisch vom Entwickler. (Terminverschiebungen in Rot)

MEINUNG
THOMAS WEISS



Das Rote Kreuz hat eine Idee für ein Computerspiel!

Nach Jahren fällt dem Roten Kreuz ein, die Abbildung seines rechtlich geschützten Emblems in Spielen zu verhindern. Der Verband hält es für bedenklich, wenn das Symbol in Titeln vorkommt, die Gewalt und Kraftausdrücke enthalten. Anstatt die Anwälte loszulassen, geht die humanitäre Institution auf Kuschelkurs und signalisiert den Wunsch zum Gespräch. Man sei zur Zusammenarbeit mit Herstellern bereit, sofern daraus ein Spiel hervorginge, das den korrekten Umgang des Symbols im bewaffneten Konflikt zeige: das Rote Kreuz als Zeichen des Schutzes. Ein solches Spiel könnte den Spieler belohnen, wenn er sich im Krieg an die Regeln der Menschlichkeit halte, schlägt Michael Meyer vor, der beim Britischen Roten Kreuz die Position des Head of International Law begleitet. Zur Kooperation mit Electronic Arts beziehungsweise DICE wird es dann wohl nicht kommen, denn Battlefield 2 schert sich einen feuchten Kehricht ums Genfer Abkommen. Den Grundsatz „Sei menschlich auch im Kriege!", verdreht der Mehrspieler-Shooter ins Absurde, indem er Sanitäter, deren Mützen einen eindeutigen Aufnäher tragen, an wahnwitzigen Kampfhandlungen teilnehmen lässt. Die Ballerei muss eben Hauptdarsteller bleiben in einem Spiel, das Spaß und Freude zu produzieren versucht. Meyers Vorschlag von einem ernsthaften Antikriegsspiel mag zuerst verklemmt klingen, doch bei näherer Betrachtung bin ich fasziniert davon. Man stelle sich einen Shooter fernab aller Call of Dutys vor, der dem Leben erdachter Figuren höchste Relevanz zuspricht. Nicht die Action darf im Vordergrund stehen, sondern die Beziehung der Charaktere zueinander. Sie müssen dem Spieler durch ihre Emotionen ans Herz wachsen, damit er fingernagelkauend vorm Monitor sitzt, sobald sie in Gefahr schweben. Dann könnte der Vorhang aufgehen für die Männer vom Roten Kreuz, die rettend ins Geschehen eingreifen – und vielleicht versagen. Bei Krankenhausserien funktioniert dieses Prinzip des „schmerzhaften Entertainments" ja auch. Eine Frage bleibt indessen: Was malen die Grafiker der Spaß-Shooter zukünftig auf die Medikits? Ein Smiley könnte Ecstasy-Dealer verärgern.


Der Pate


Da Vinci Code


City Life


Blazing Angels: Squadrons of WW2


Darkstar One

A

- ▶ Ab durch die Hecke (3. Quartal 2006)
- ▶ Act of War: High Treason (23.03.06)
- ▶ Adrenalin (April 2006)
- ▶ Age of Conan (4. Quartal 06)
- ▶ Age of the Pirates: Caribbean Tales (2006)
- ▶ Alan Wake (2006)
- ▶ Alone in the Dark 5 (2006)
- ▶ Anno 1701 (4. Quartal 06)
- ▶ Anstoß 2006 (24.02.06)
- ▶ **Archlord (3. Quartal 06)**

Derzeit ist Publisher Codemasters dabei, die Online-Rollenspiele koreanischer Entwickler nach Europa zu bringen. **Archlord** ist ein solches. Der Titel trägt gewöhnliche und ungewöhnliche Züge. Einerseits gibt es 100 Levels, die Spieler wie üblich durch Monsterklopfen und Quests erreichen. Andererseits besteht die erstaunliche Möglichkeit, Archlord zu werden – Herr über alles und jeden also. Welcher Voraussetzungen dieser Aufstieg bedarf, darüber macht der Entwickler bislang nur abstrakte Angaben: Man müsse schwierige Aufträge lösen und bräuchte jede Menge Helfer dazu. Als oberster Herrscher könne man der eigenen Gilde zu Reichtum verhelfen und die Spielwelt formen. Spieler-gegen-Spieler-Duelle sollen eine wichtige Rolle einnehmen: Menschen gehen als Bogenschützen, Ritter und Magier in die Schlacht, Orks kämpfen als Berserker, Jäger und Hexer.

- ▶ **A Vampyr Story (noch nicht bekannt)**

Seit fünf Jahren tüftelt Bill Tiller, der unter anderem an **Monkey Island 3** beteiligt war, an dem Adventure. In einem Interview äußerte er sich über den Entwicklungsstand: Das Konzept sei weitestgehend fertig – auf dem Papier. Derzeit suche er mit seiner Firma Autumn Moon Entertainment nach einem geeigneten Publisher. Sobald dieser gefunden sei, wolle er mit der Umsetzung beginnen. A **Vampyr Story** behandelt die Geschichte von Opernsängerin Mona, die seit ihrer Verwandlung zum Vampir Probleme hat, in der Branche Fuß zu fassen.

- ▶ Auto Assault (1. Quartal 06)

B

- ▶ Bad Day L.A. (2. Quartal 06)
- ▶ **Baphomets Fluch: Der Engel des Todes (Sommer 06)**

Erst kündigte Chefentwickler Charles Cecil fürs Adventure eine indirekte Steuerung an, doch mittlerweile scheint er sich wieder aufs klassische Point&Click-System zu besinnen – das geht aus einer Aussage Cecils im US-amerikanischen Spielemagazin PC Gamer hervor.

- ▶ Battlefield 2: Armored Fury (28.03.06)
- ▶ **Battlefield 2: Euro Force (24.02.06)**

Weil der Patch v1.2, auf dem **Euro Force** basiert, sich mehrfach verzögerte, erscheint das erste von zunächst zwei so genannten Booster Packs später als geplant. In der zusätzlichen Zeit will das Team unter anderem einen seit der Urversion bekannten Bug beheben, der Spielernamen störend einfärbt. **Euro Force** erscheint übrigens nicht, wie zunächst angenommen, ausschließlich über die EA-eigene Online-Vertriebsplattform, sondern auch im Handel – allerdings enthält die Verpackung keinen Datenträger, sondern nur eine Schlüsselnummer, mit der Sie die zur Installation benötigten Dateien herunterladen können. Sowohl **Euro Force** als auch **Armored Fury** sollen zehn Euro kosten und je drei Karten, zusätzliche Fahrzeuge und neue Waffen enthalten.

- ▶ **Blazing Angels: Squadrons of WW2 (März 06)**

40 historische Kampfflugzeuge jagen Sie als Pilot in bekannten Schlachten des Zweiten Weltkriegs, unter anderem über Paris, London, Berlin und Pearl Harbor. Detailreiche Wahrzeichen und Gebäude sowie zugängliche Bedienung hält Hersteller Ubisoft für die größten Stärken. 18 Soloflieger-Missionen sind in Kampagnen zusammengefasst; zehn weitere absolvieren Sie einzeln. Die zehn Multiplayer-Varianten sollen bis zu 16 Spieler sowohl gegeneinander als auch kooperativ bestreiten können.

- ▶ **Boiling Point 2 (noch nicht bekannt)**

Von schwerwiegenden technischen Fehlern in **Boiling Point 1** lässt Entwickler Deep Shadows sich nicht abschrecken: Das Studio berichtet auf seiner Webseite von einem Recherchausflug nach Kuba, um die Atmosphäre Mittel- und Lateinamerikas authentisch im Nachfolger abbilden zu können. Weitere Details über das Spiel gelangten noch nicht an die Öffentlichkeit.

C

- ▶ Caesar 4 (Herbst 06)
- ▶ **Call of Duty 3 (Herbst 06)**

Nur ein Jahr lässt Activision zwischen **Call of Duty 2** und **3** verstreichen. Der Termin stammt aus einem Bericht für Investoren – Spieldetails verriet der Publisher nicht.

- ▶ Call of Juarez (2006)
- ▶ City Life (April 2006)
- ▶ Civilization 4 Add-on (2006)
- ▶ Combat Elite: WW 2 Paratroopers (2. Quartal 06)
- ▶ Commandos: Strike Force (17.03.06) S. 94
- ▶ Company of Heroes (3. Quartal 06)
- ▶ Condemned: Criminal Origins (31.03.06)
- ▶ Crashday (23.02.06) S. 108
- ▶ Crysis (Herbst 06) S. 42
- ▶ CSI: Dimensions of Murder (2. Quartal 06)

D

- ▶ Da Vinci Code (Mai 06)
- ▶ Da Vinci Experience (2. Quartal 06)
- ▶ Dark & Light (2006)
- ▶ Dark Messiah of Might & Magic (September 06)
- ▶ Dark Sector (3. Quartal 07)
- ▶ **Darkstar One (2. Quartal 06)**

Weit größer als unser heimisches Sonnensystem ist das Universum von **Darkstar One**. Unser Heimatplanet ist dort dennoch zu finden: Mithilfe von Satellitenbildern hat Ascaron ein sich authentisch um die eigene Achse drehendes Modell der Erde geschaffen; sogar Wolkenbewegungen und die Lichter großer Metropolen erkennt man; mehrere simulierte Atmosphäreschichten kann der Spieler durchfliegen; der Mond umkreist die Erde auch im Spiel.

- ▶ Darsana (2006)
- ▶ Das Eulenberg-Experiment (April 06)
- ▶ Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 (02.03.06) S. 78
- ▶ **Der Pate (24.03.06)**

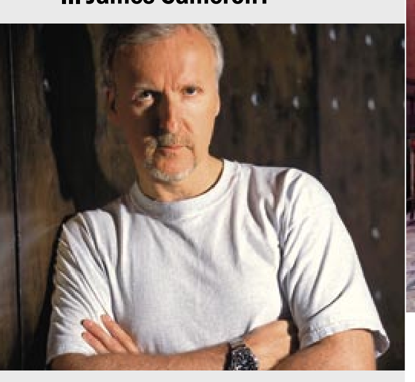
Die Filmumsetzung von Francis Ford Coppolas Gangstersaga hat endlich einen konkreten Erscheinungstermin. Am 24. März dürfen Sie am Bildschirm Don Vito Corleone begegnen und als Mafioso die Straßen des nachgebildeten New York unsicher machen. Die USK erteilte **Der Pate** die Alterseinstufung „Keine Jugendfreigabe".

Was macht eigentlich ...

... John Romero?

Nach seinem mäßig erfolgreichen Abstecher zu Midway – er ging, ohne ein Spiel fertig gestellt zu haben –, will John Romero (**Daikatana**) **World of Warcraft** und Co. Konkurrenz machen. Sein neues Projekt sei „sehr verschieden von allen bisherigen Online-Spielen“. Bislang gab Romero jedoch nichts über das eigentliche Spiel preis. Nicht einmal das Studio verriet er: „Das hier ist keine gewöhnliche Spielefirma, und wir entwickeln keine gewöhnlichen Spiele.“ Nach eigenen Angaben investiert Romero deutlich mehr als 10 Millionen Dollar in das Projekt.

... James Cameron?



Der **Titanic**-Regisseur bestätigte gegenüber Businessweek Online, vor dem Kinostart seines nächsten Sciencefiction-Films ein Online-Spiel veröffentlichen zu wollen. Der Titel soll im selben Universum angesiedelt sein und das Publikum mit der Welt vertraut machen, bevor der Film seine Geschichte nachschiebt. Das sei nicht nur aus Marketing-Gründen sinnvoll, sondern vor allem „einfach cool“.

... Perception?

Finanzielle Engpässe haben den Entwickler von **Stargate SG-1** zur Aufgabe gezwungen. Einem ehemaligen Mitarbeiter zufolge akzeptierte Lizenzgeber MGM nach der Trennung von Jowood keinen neuen Publisher.

... Obsidian?

Außer **Neverwinter Nights 2** entstehen zwei noch unbenannte Rollenspiele, eines davon mit Action-Anteilen und Verfolgerperspektive, das US-Medien für **Knights of the Old Republic 3** halten.

... Hollywood?

Jerry Bruckheimer (**Fluch der Karibik**) erwägt nach eigenem Bekunden eine Verfilmung der Spielereihe **Prince of Persia**. Gerüchte um eine Verfilmung von **Half-Life** durch Quentin Tarantino (**Pulp Fiction**) dementierte Valve jedoch umgehend.

... David Perry?

Der Shiny-Chef findet: Nicht die miese Steuerung oder andere Schwächen sind schuld an niedrigen Wertungen für **Matrix: Path of Neo**, sondern die testenden Redakteure – deren Geschmack entspreche nicht der Zielgruppe, so Perry in einem Interview.

Enemy Territory: Quake Wars

El Matador

Gothic 3

▶ **Desperados 2 (30. März 06)** S. 38
▶ **Diabolique (3. Quartal 06)**
▶ **Die Gilde 2 (2. Quartal 06)**
▶ **Die Sims 3 (noch nicht bekannt)**

Noch ist längst kein Ende der Add-on-Flut für **Die Sims 2** in Sicht, da arbeitet Maxis angeblich bereits an Folge 3: Zwei auf Charaktere und Landschaften spezialisierte Studios geben an, im Auftrag von Electronic Arts Optiken für **Die Sims 3** anzufertigen. Zwar hat der Hersteller die Meldung bislang nicht kommentiert, mit einer Fortsetzung ist angesichts anhaltender Verkaufserfolge jedoch unbedingt zu rechnen.

▶ **Divine Divinity 2 (2006)**
▶ **Dragon Age (2007)**
▶ **Dreamfall (2. Quartal 06)** S. 61
▶ **Driver 4 (3. Quartal 06)**

Auf über 35 Missionen und Miniaufträge dürfen Sie sich in **Driver 4** freuen, beispielsweise Verfolgungsjagden oder Crash-Rennen. Natürlich erwarten Sie auch massig fahrbare Untersätze, darunter Motorräder, Lastwagen und sogar Baugeräte. Die schlechte Nachricht: Bisher wurde **Driver 4: Parallel Lines** nur für Konsolen, aber nicht für den PC angekündigt. Die gute Nachricht: Es ist nach unserem Kenntnisstand mehr als wahrscheinlich, dass im Laufe des Jahres eine PC-Fassung erscheint.

▶ **DTM Race Driver 3 (24.02.06)** S. 104
▶ **Duke Nukem Forever (2007)**
▶ **Dungeon Siege 2: Add-on (2006)**
▶ **Dungeons & Dragons Online (23.03.06)** S. 46

E

▶ **El Matador (Mai 06)** S. 55
▶ **Elveon (2. Quartal 07)**
▶ **Emergency 4 (13.04.06)** S. 56
▶ **Empire Earth 2: The Art of Supremacy (24.02.06)**
▶ **Enemy in Sight (2006)**

Das durch Vietcong bekannte Studio Pterodon unterstützt Illusion (**Mafia**) bei **Enemy in Sight** – bemerkenswert, weil es sich bei der Verlautbarung um das erste Lebenszeichen seit der Ankündigung des Taktik-Shooters im März 2005 handelt. Wie das erfolgreiche **Operation Flashpoint** setzt **Enemy in Sight** auf realistische Kämpfe sowie moderne Waffen und Fahrzeuge.

▶ **Enemy Territory: Quake Wars (September 06)**
▶ **EQ: Prophecy of Ro (2. Quartal 06)**
▶ **EQ2: Kingdom of Sky (21.02.06)**

Add-on Nummer 2 bringt für Einsteiger viele Verbesserungen. Das übermäßig komplizierte Tutorial wurde im Umfang gestutzt, die Klassenwahl in ihrer Langwierigkeit beschnitten: Berufe lassen sich sofort nach Spielstart wählen und nicht, wie früher, erst mit Level 20.

▶ **Evolution GT (01.03.06)**

F

▶ **Faces of War (März 06)**
▶ **Fallout 3 (noch nicht bekannt)**
▶ **FIFA 07 (Oktober 06)**
▶ **FIFA Road to World Cup (Mai 06)**
▶ **Ford Street Racing (10.03.06)**
▶ **Full Auto (2006)**

„Die schönsten Zerstörungssequenzen der Spielegeschichte“, verspricht Entwickler Pseudo Interactive vollmundig für Segas Action-Rennspiel **Full Auto**. Die Physik-Engine zerlege Fahrzeuge in detaillierte Einzelteile. Tankstellen, Parkbänke, Statuen, Schilder, Tunnelstreben,Tanklaster und andere der bis zu 10.000 Landschaftsobjekte könne man umfahren oder zur Explosion bringen. **Full Auto** belohnt eine rüde Fahrweise: „Zu den Siegparametern gehört nicht nur die Endposition im Rennen, sondern auch die Menge der unterwegs angerichteten Zerstörungen“, erläutert Produzent Cord Smith.

▶ **Full Spectrum Warrior: Ten Hammers (24.03.06)**

G

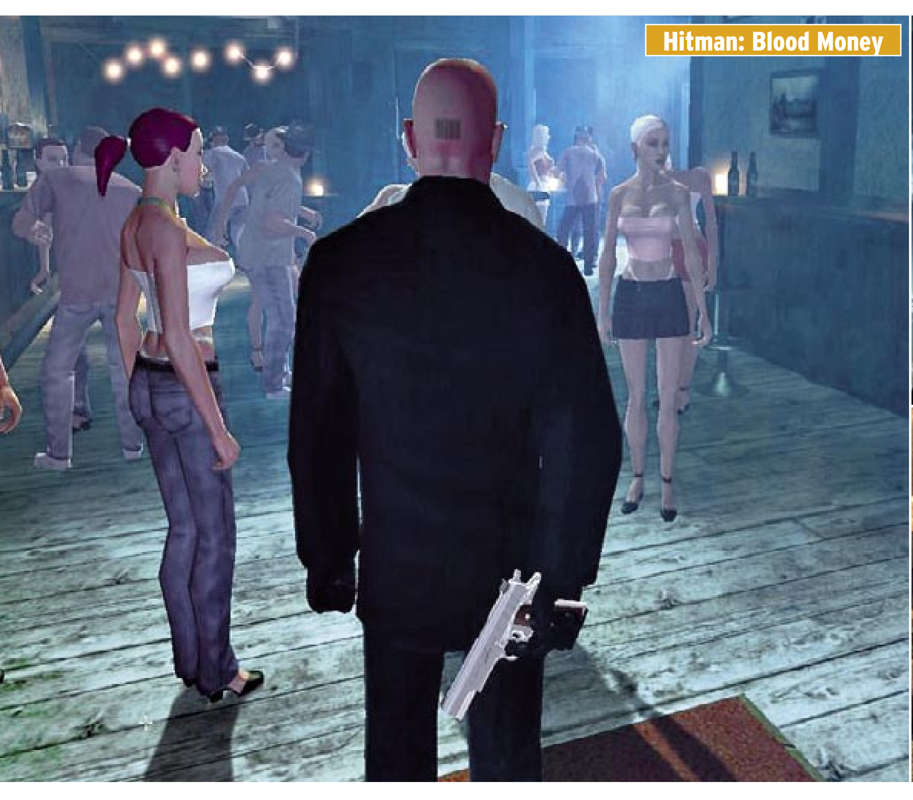
▶ **Geheimakte Tunguska (2. Quartal 06)**
▶ **Ghost Recon: Advanced Warfighter (März 06)**
▶ **Ghost Wars (Frühjahr 06)**
▶ **Girlzz - Life‘s a Party (2. Quartal 06)**
▶ **Glory of the Roman Empire (3. Quartal 06)**

Ganz ähnlich wie in **Caesar 4** verantworten Sie als Statthalter die Entwicklung römischer Siedlungen. Städteplanerisches Geschick und die richtige Strategie für Wirtschaft und Armee vorausgesetzt, wachsen Ihre Städte zu mächtigen Metropolen. Handelsbeziehungen mit Nachbarorten sollen eine wichtige Rolle einnehmen. Gleichzeitig sind die Grenzen gegen Aggressoren zu verteidigen oder mit militärischer Macht auszudehnen.

▶ **Gothic 3 (2006)**

Piranha Bytes äußerte sich zu einigen Aspekten des Rollenspiels. So soll die


Die Ära der Helden steht bevor!
SpellForce 2
Shadow Wars
Ab 7. April 2006 im Handel erhältlich
www.spellforce2.com
© 2006 by JoWooD Productions Software AG, Technologiepark 4a, A-8786 Rottenmann, Austria.
© 2006 DeepSilver (p) 2006 by DeepSilver, a division of KOCH Media GmbH, Gewerbegebi
6600 Höfen, Austria. Developed by Phenomic Game Development. All rights reserved. SpellFor
is a trademark of JoWooD Productions Software AG.
XFIRE
PC DVD ROM
Deep Silver
Phenomic
JoWooD Productions





Huxley

Steuerung niemanden vor Probleme stellen, der schon in den Vorgängern die Maus-Tastatur-Kombination verwendet hat. Allein die Maus reiche aus, um „großartige Choreographien abzufeuern“. Bei den Gilden richte sich **Gothic 3** am ehesten nach dem ersten Teil: Der Spieler treffe ohne Umschweife auf wichtige Personen, die ihm über Interessensgruppen und deren Verhältnisse zueinander aufklären. Danach bestehe die Freiheit, sich einer beliebigen Gilde anzuschließen. Auch bei den Berufen setzen die Entwickler auf Entscheidungsfreiheit: Man könne entweder alle Jobs ein bisschen lernen oder sich auf einen spezialisieren. Dasselbe System greife bei den Kampf- und Magietalenten. Noch ein Wort zur Hardware: Partikelkollision und Wettereffekte lässt **Gothic 3** über seine Physik-Engine berechnen. Sogar eine Unterstützung für Hardware sei geplant, wenn auch erst mit einem Patch: 3D-Chips mit PhysX-Technologie bringen dann mehr Details auf den Bildschirm. Piranha Bytes betont, dass derlei Hardware-Spielereien aber keine Auswirkungen auf den Spielablauf haben dürfen.

▶ **Grand Theft Auto 4 (2007)**
▶ **GTR 2 (Sommer 06)** S. 62
▶ **Guild Wars: Factions (2. Quartal 06)**

H

▶ **Half-Life 2: Aftermath (24. April 06)**
▶ **Hammer & Sichel (15.03.06)**

Um drei Wochen verschob sich CDVs Spionage-Strategiespiel. Die Übersetzung aus dem Russischen dauert länger als veranschlagt. **Hammer & Sichel** thematisiert die Anfänge des Kalten Kriegs ab 1949.

▶ **Heart of Empire: Rome (1. Quartal 06)**
▶ **Hearts of Iron 2: Doomsday (07.04.06)**
▶ **Hellgate: London (2006)**

Sammelfiguren von WETA Collectibles begleiten die Veröffentlichung des Action-Rollenspiels **Hellgate: London**. Die Herstellerfirma hat bereits Modelle und Büsten zu **Der Herr der Ringe**, **Peter Jackson's King Kong** und **Die Chroniken von Narnia** gebaut.

▶ **Heroes of Annihilated Empires (September 06)**
▶ **Heroes of Might & Magic 5 (2006)**
▶ **Herr der Ringe Online (2006)**
▶ **Hitman: Blood Money (Frühjahr 06)**
▶ **Huxley (3. Quartal 06)**

I

▶ **Ice Age 2 (Frühjahr 06)**

J

▶ **Jack Keane (1. Quartal 07)**
▶ **Jacked (24.02.06)**
▶ **Joint Task Force (2. Quartal 06)**

K

▶ **King Kong 2 (noch nicht bekannt)**

L

▶ **Legion Arena: Cult of Mithras (Februar 2006)**

„Epische Reise durch die römische Mythologie“ – so beschreibt Entwickler Slitherine das Add-on **Cult of Mithras**, das direkt am Ende der römischen Kampagne von **Legion Arena** ansetzt. Geplant sind sieben Feldzüge und 35 Schlachten, eingebunden in eine stärkere Geschichte. Während der verknüpften Gefechte ist keine Heilung der Truppen möglich – das soll die strategische Tiefe erhöhen. Zu den fünf neuen Einheitentypen gehören Feuerdämonen, Schattenkrieger und Geisterlegionen.

▶ **Locomania (09.03.06)**
▶ **Loki (noch nicht bekannt)**

M

▶ **Mad Tracks (23.02.06)**
▶ **Maelstrom (3. Quartal 06)**
▶ **Mafia 2 (2006)**
▶ **Mage Knight Apocalypse (2. Quartal 06)**
▶ **Medal of Honor: Airborne (4. Quartal 2006)**
▶ **Medieval 2: Total War (Herbst 06)** S. 57
▶ **Metronome (2006)**
▶ **Microsoft Flight Simulator 10 (Ende 06)**

N

▶ **NBA Live 07 (Oktober 06)**
▶ **Need for Speed 10 (Dezember 06)**
▶ **Neverwinter Nights 2 (2. Quartal 06)**
▶ **NFL Head Coach (01.04.06)**
▶ **NHL 07 (September 06)**

O

▶ **Operation Flashpoint 2 (2007)**
▶ **Outrun 2006 (31.03.06)**
▶ **Overclocked (2006)**

P

▶ **Pacific Storm (1. Quartal 06)**
▶ **Panzer Elite Action (März 06)** S. 40
▶ **Paraworld (August 06)**
▶ **Pathologic (30.03.06)**


COMMANDOS
STRIKE FORCE
STRIKE FIRST. STRIKE FORCE.
www.commandosstrikeforce.com
PYRO STUDIOS
PlayStation®2
XBOX
XBOX LIVE ONLINE ENABLED
PC DVD ROM
eidos
Commandos Strike Force © Pyro Studios SL, 2006. Developed by Pyro Studios SL. Published by Eidos 2006. Commandos and Commandos Strike Force are trademarks of Pyro Studios SL. Pyro Studios and the Pyro Studios logo are trademarks of Pyro Studios SL. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the SCi Entertainment Group plc. All Rights Reserved.

ALLE SPIELE, ALLE TERMINE | AKTUELL

In Kürze erhältlich

Diese Spiele kommen in den nächsten fünf Wochen auf den Markt.

FEBRUAR

Do. 23.

Crashday
Atari | Rennspiel | 40,-

Mad Tracks
Frogster | Rennspiel | 25,-

Tycoon City: New York
Atari | Aufbau-Strategie | 50,-

Virtual Skipper 4
Frogster | Sportsimulation | 50,-

Fr. 24.

Anstoß 2006
Ascaron | Wirtschaftssimulation | 35,-

Battlefield 2: Euro Force
EA | Mehrspieler-Shooter | 10,-

DTM Race Driver 3
Codemasters | Motorsport | 50,-

Jacked
Empire | Rennspiel | 20,-

SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
Vivendi Universal | Taktik-Shooter | 20,-

Tony Tough 2
Dtp | Adventure | 35,-

MÄRZ

Do. 02.

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
EA | Echtzeit-Strategie | 50,-

Do. 09.

Locomania
Frogster | Simulation | 15,-

War World
Entwickler | Mehrspieler-Shooter | 30,-

Fr. 10.

Ford Street Racing
Empire | Rennspiel | 25,-

Mi. 15.

Hammer & Sichel
CDV | Strategie | 30,-

Fr. 17.

Commandos: Strike Force
Eidos | Taktik-Shooter | 50,-

War on Terror
Deep Silver | Echtzeit-Strategie | 50,-

Do. 23.

Act of War: High Treason
Atari | Echtzeit-Strategie | 30,-

Dungeons & Dragons Online
Codemasters | Online-Rollenspiel | 50,-

Timeshift
Atari | Ego-Shooter | 45,-

Fr. 24.

Der Pate
EA | Action-Adventure | 50,-

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers
THQ | Echtzeit-Taktik | 45,-

Di. 28.

Battlefield 2: Armored Fury
EA | Mehrspieler-Shooter | 10,-

Do. 30.

Desperados 2
Atari | Echtzeit-Taktik | 45,-

Fr. 31.

Condemned: Criminal Origins
Sega | Ego-Shooter | 45,-

Outrun 2006
Sega | Rennspiel | 45,-

AUSSERDEM IM MÄRZ

Blazing Angels: Squadrons of WW2
Ubisoft | Militär-Simulation | 45,-

Faces of War
Ubisoft | Echtzeit-Strategie | 50,-

Resident Evil 4
Ubisoft | Action-Adventure | 45,-

RF Online
Codemasters | Online-Rollenspiel | 40,-

Panzer Elite Action
Jowood / Deep Silver | Militär-Simulation | 45,-

Sin Episodes: Emergence
Ritual | Ego-Shooter | 25,-

The Elder Scrolls 4: Oblivion
Take 2 | Rollenspiel | 50,-

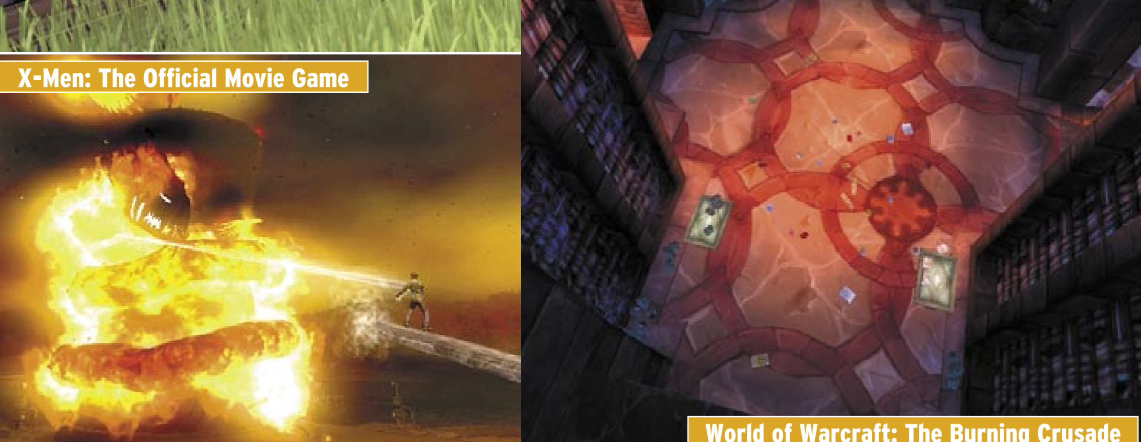


Rise of Nations 2: Rise of Legends

Test Drive Unlimited



Tomb Raider: Legend



X-Men: The Official Movie Game

World of Warcraft: The Burning Crusade



Splinter Cell 4: Double Agent



Star Trek Legacy



Übersoldier

▶ **Prey (2. Quartal 06)** S. 53
▶ **Pro Evolution Soccer 6 (November 06)**
▶ **Projekt IM (noch nicht bekannt)**

R

▶ **Ragnarok 2 (2006)**
▶ **Resident Evil 4 (März 06)**

Ubisoft erstellt eine PC-Version des Grusel-Shooters **Resident Evil 4**, voraussichtlicher Erscheinungstermin ist der März. Hauptfigur Leon S. Kennedy, bekannt aus dem zweiten Teil der Serie, klärt darin die Entführung der Präsidententochter nach Osteuropa auf. Die Konsolenversionen bestachen durch packend in Szene gesetzte Bosskämpfe und dichte Atmosphäre. Für Nintendo Gamecube und Sony Playstation 2 wurden über drei Millionen Exemplare von **Resident Evil 4** verkauft.

▶ **Return to Castle Wolfenstein 2 (2006)**
▶ **RF Online (März 06)** S. 60
▶ **Rise & Fall: Civilizations at War (Juni 06)**
▶ **Rise of Nations 2: Rise of Legends (1. Quartal 06)**
▶ **Rogue Trooper (21.04.06)**
▶ **RTL Biathlon 2007 (Herbst 06)**

Die Wintersportexperten 49 Games (**Ski Alpin 2006, Torino 2006**) simulieren im Herbst dieses Jahres zum ersten Mal Biathlon als eigenständiges Spiel: **RTL Biathlon 2007** will mit „hochwertigen grafischen sowie sportlichen Details" gleichermaßen Experten und Gelegenheitsspieler für sich gewinnen.

▶ **Rush for Berlin (Mai 06)**

Sneak-Peek-Gewinnspiel. S. 24

S

▶ **Sabotage (3. Quartal 06)**
▶ **Sacred 2 (4. Quartal 06)**
▶ **Sam & Max 2 (2006)**
▶ **Scarface (4. Quartal 06)** S. 54
▶ **Schwarzenberg (2006)**
▶ **Sensible Soccer (Sommer 06)**
▶ **Sherlock Holmes: The Awaken (Oktober 06)**
▶ **Simon the Sorcerer 4 (3. Quartal 06)**
▶ **Sin Episodes: Emergence (1. Quartal 06)**

Über den Status von **Emergence**, der ersten neuen **Sin**-Episode, ließ Entwickler Ritual Folgendes verlauten: „Wir treiben die Fertigstellung voran, aber kleine Änderungen tauchen nach wie vor auf. Wir versuchen die wenigen Szenen, die nur ‚okay' sind, zu verbessern, bis sie wirklich Spaß machen. Bis jetzt sind diese Anpassungen glücklicherweise überwiegend ziemlich geringfügig, doch es kommt eine beträchtliche Summe zusammen, die die Qualität des Spiels verbessert."

▶ **Snow (2006)**
▶ **Sparta: Ancient Wars (Ende 06)**
▶ **Spellborn (2006)**
▶ **Spellforce 2 (07.04.06)** S. 26

Zeitgleich mit der Standardfassung von **Spellforce 2** (49,99 Euro) erscheint eine Sammlerausgabe für 69,99 Euro. Die Boni umfassen exklusive Ausrüstungsgegenstände, eine prächtige Weltkarte von Eo, einen Kompass, eine Soundtrack-CD, ein Poster sowie ein **Spellforce 2**-Kartenspiel.

▶ **Splinter Cell 4: Double Agent (September 06)**

Um höchste Qualität zu gewährleisten und gleichzeitig auf sämtlichen Spieleplattformen zu starten, verschiebt Ubisoft **Splinter Cell 4: Double Agent**. Produzent John Stafford übt derweil Selbstkritik: „Die Stealth-Spielweise geriet bei **Chaos Theory** stellenweise zu leicht, wenn du dabei ständig die Nachtsicht benutzt hast. Deshalb lassen wir uns für **Double Agent** etwas Neues einfallen, damit du die Sichtbrille nicht mehr so lange am Stück aktiviert lassen willst." Gelegentlich zwingen die Entwickler Sam sogar, ohne Wärme- und Nachtsicht auszukommen, beispielsweise im Gefängnis, das den ersten Spielabschnitt bildet. Im Unterschied zu den Vorgängern soll man dann stärker auf Ablenkungsmanöver setzen, etwa einen Aufstand von Gefangenen.

▶ **Spore (4. Quartal 06)**
▶ **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl (1. Quartal 07)** S. 32
▶ **Star Trek Legacy (September 2006)**

Sämtliche **Star-Trek**-Generationen will das Strategiespiel **Legacy** unter einen Hut bringen: Eine wendungsreiche Geschichte um Zeitreisen ermöglicht, dass Sie wichtige Serien- und Filmcharaktere von der Ur-Enterprise bis Deep Space 9 treffen. Alle bekannten Schiffe sowie eigens erstellte neue Modelle sollen die Flotten von Föderation, Klingonenimperium und Co. füllen. Ob Originalschauspieler wie Patrick Stewart die Vertonung übernehmen, ist noch nicht entschieden. Im Multiplayer-Modus lege man selbst fest, in welcher Ära die Partie beginnt und wie schnell man voranschreitet. Für die Entwicklung zeichnet Mad Doc Software verantwortlich (**Star Trek Armada, Empire Earth**).

▶ **Star Trek Online (2007)**
▶ **Star Wolves 2 (Mai 2006)**
▶ **Starfall (noch nicht bekannt)**
▶ **Stargate Worlds (noch nicht bekannt)**

Auf Grundlage der **Stargate**-Lizenz schafft das Newcomer-Studio Cheyenne Mountain Entertainment ein Online-Rollenspiel: Gruppen von befreundeten Mitspielern erkunden durch das Netzwerk von Sternentoren außerirdische Welten und frühere Epochen der Menschheitsgeschichte. Man soll Allianzen und Handelsabkommen schmieden dürfen und die Erde gegen Feinde wie die Goa'uld und Ori verteidigen. Die Zugehörigkeit von Planeten entscheidet sich abhängig vom Ergebnis der dort abgehaltenen Spielerkämpfe, wodurch das simulierte Universum an Dynamik gewinnen soll. Der Gefechtsschwerpunkt soll auf taktischen Manövern und Fernkampf mit High-Tech-Waffen liegen. Ein fader Beigeschmack: Die Ankündigung erfolgte wenige Tage, nachdem Entwickler Perception den Shooter **Stargate SG-1** eingestellt hatte (siehe Seite 18 „Was macht eigentlich ...").

▶ **Stranger (2. Quartal 06)**
▶ **Sudden Strike 3: Arms for Victory (2006)**
▶ **Supreme Commander (2006)**
▶ **SWAT 4: The Stetchkov Syndicate (24.02.06)** S. 100
▶ **Sword of the Stars (2. Quartal 06)**

T

▶ **Tabula Rasa (Frühjahr 2006)**
▶ **Team Fortress 2 (2007)**
▶ **Test Drive Unlimited (Juni 06)**
▶ **The Elder Scrolls 4: Oblivion (24.03.06)**

Zeitgleich mit der Standardversion soll auch eine Sammleredition erscheinen. Als Zusatzinhalt ist geplant: eine Dokumentation über die Entstehung des Rollenspiels, ein 112 Seiten umfassender Spielweltführer und eine Septim-Goldmünze, die im Spiel die Währung darstellt. Was die aufgebohrte Fassung kostet, steht noch nicht fest. Auch der Erscheinungstermin wurde von offizieller Seite noch nicht präzisiert; Händler nennen inzwischen aber den 24. März.

▶ **The Witcher (4. Quartal 06)**
▶ **They Hunger: Lost Souls (2006)**
▶ **Timeshift (23.03.06)**
▶ **Titan Quest (Juni 2006)**
▶ **Tomb Raider: Legend (07.04.06)**
▶ **Tony Tough 2 (24.02.06)**
▶ **Tortuga (April 06)**
▶ **Two Worlds (3. Quartal 06)**
▶ **Tycoon City: New York (23.02.06)**

Mit langer Verspätung ging die Testversion von **Tycoon City: New York** am Tag der Drucklegung ein - zu spät für einen Test in der vorliegenden Ausgabe. Unsere ausführlich begründete Wertung lesen Sie am 23. Februar auf www.pcgames.de sowie im kommenden Heft.

U

▶ **Übersoldier (2007)**
▶ **Ubisoft-Shooter (2007)**
▶ **UFO: Afterlight (noch nicht bekannt)**
▶ **Undercover Encounter (2006)**
▶ **Unreal Tournament 2007 (2. Quartal 06)**
▶ **Urban Chaos: Riot Response (2. Quartal 06)**

T-Zero heißt eine fiktive Polizeigruppe in **Urban Chaos: Riot Response**, die anrückt, wenn nichts mehr geht: Bombenleger, Geiselnehmer und gewalttätige Gangs gehören zu den Zielen der Mannen um Protagonist Nick Mason. Die Entwickler versprechen rasanten Häuserkampf gegen „eine ausgewachsene Aufruhr".

V

▶ **Vanguard: Saga of Heroes (2006)**
▶ **Virtual Skipper 4 (23.02.06)**

W

▶ **War Front: Turning Point (2. Quartal 06)** S. 59
▶ **War Leaders: Clash of Nations (2007)**
▶ **War on Terror (17.03.06)**
▶ **War World (09.03.06)** S. 117
▶ **Warhammer 40K: Dawn of War: 2. Add-on (4. Quartal 06)**

Neue Missionen für Solo- und Mehrspieler verheißen THQ und Relic für das zweite **Dawn of War**-Add-on, das im Herbst dieses Jahres auf den Markt kommen soll. Zwei neue Rassen sind vorgesehen, darunter die technisch hoch entwickelten Tau. Über das zweite Volk verriet die Ankündigung dagegen noch nichts, was Fans zu wilden Spekulationen anheizte: In Foren-Threads rangieren Tyraniden vor Necrons und Grey Knights.

▶ **Warhammer: Mark of Chaos (Herbst 06)**
▶ **Wildlife Park 2 (1. Quartal 06)** S. 58
▶ **Winx Club (2. Quartal 06)**
▶ **World of Warcraft: The Burning Crusade (4. Quartal 06)**

In einem Interview mit der New York Times erklärte Jeff Kaplan, der Lead Game Designer von **World of Warcraft**, dass sich Blizzard spätestens mit dem Erscheinen des Add-ons um jene Level-60-Spieler kümmern möchte, die keine Zeit für stundenlange Schlachtzüge aufbringen können. So soll es mehrteilige Quests geben, die maximal fünf Teilnehmer erfordern. Als Belohnung winkt ein extra auf Gelegenheitsspieler abgestimmtes Rüstungsset.

X

▶ **X-Men: The Official Movie Game (19.05.06)**

Als Handlungsbrücke zwischen dem zweiten und dritten Kinofilm erscheint **X-Men: The Official Movie Game**. Unter anderem Wolverine, Nightcrawler sowie Iceman verprügeln darin mit ihren obligatorischen Superkräften in 28 Missionen Mutanten der Bruderschaft und Hydra-Agenten.

Greatest Hits

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser Einzelspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	-	Need for Speed Most Wanted
2	(2)	-	Call of Duty 2
3	(3)	-	Age of Empires 3
4	(5)	▲	F.E.A.R.
5	(4)	▼	Half-Life 2
6	(8)	▲	Gothic 2
7	(6)	▼	GTA San Andreas
8	(9)	▲	Far Cry (dt.)
9	(7)	▼	Civilization 4
10	(10)	-	C&C Generäle
11	(11)	-	Die Schlacht um Mittelerde
12	(12)	-	Warcraft 3
13	(-)	NEU	Morrowind
14	(14)	-	Diablo 2
15	(15)	-	X3: Reunion

Die Lieblingsspiele der PC-Games-Leser Mehrspieler

Rang	(Vormonat)		Titel
1	(1)	-	Counter-Strike Source
2	(2)	-	Battlefield 2: Special Forces
3	(3)	-	World of Warcraft
4	(4)	-	Call of Duty 2
5	(5)	-	Warcraft 3: Frozen Throne
6	(6)	-	Diablo 2
7	(10)	▲	C&C Generäle
8	(9)	▲	Age of Empires 3
9	(7)	▼	UT 2004 (dt.)
10	(-)	NEU	Battlefield 1942

Top 10 Deutschland

	Titel
1	Dark Age of Camelot: Darkness Rising
2	World of Warcraft
3	Age of Empires 3
4	Counter-Strike Source
5	Battlefield 2
6	Need for Speed Most Wanted
7	Die Sims 2
8	Call of Duty 2
9	Guild Wars
10	Torino 2006

Quelle: 



GEWINNSPIEL: SNEAK PEEK

Rasch nach Budapest!

Sie wollen **Rush for Berlin** vor allen anderen spielen? Zwei Tage nach Budapest reisen? Die ungarische Gastfreundlichkeit genießen? Zusammen mit Deep Silver verlost PC Games eine dreitägige Reise nach Budapest für fünf Leser. Dort haben Sie einen Tag lang die Möglichkeit, im Rahmen einer Sneak Peek Stormregions neues Strategiespiel **Rush for Berlin** anzuspielen. Die Fakten: Anreise Donnerstag, 23. März 2006, vom Flughafen München, Übernachtung in Budapest. Am Freitag steht tagsüber das Probespielen auf dem Plan. Abreise Samstag, 25. März, Richtung Flughafen München. Sie möchten dabei sein? Schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC Games, Kennwort: Rush for Berlin, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder Sie senden eine E-Mail mit gleichem Kennwort an gewinnspiel@pcgames.de. Mindestalter: 18 Jahre. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung der Preise ist nicht möglich. Die Kosten für die An- und Abreise zum/vom Flughafen München werden nicht übernommen. Einsendeschluss: 10. März 2006.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Gas geben im Wilkinson Cup

Die ESL (Electronic Sports League) und die Firma Wilkinson fahnden nach dem schnellsten Fahrer in **Need for Speed Most Wanted**. Seit Anfang Februar läuft der Wilkinson Cup, bei dem die Teilnehmer online gegeneinander antreten. Die Besten beweisen sich schließlich im Finale auf der Games Convention in Leipzig (24. bis 27. August). Der Gewinner darf sich über eine Reise für zwei Personen zur Tokyo Game Show (22. bis 24. September) freuen. Interessiert? Kostenlos mitmachen darf jeder, dessen Wohnsitz in Deutschland ist, Nachzügler sind willkommen! Details finden Sie auf der Internet-Seite www.wilkinson-cup.de.

DIABLO 3

Die Gerüchteküche brodelt

Gern steuern Neugierige www.gaming-steve.com an, wo Stephen Glicker, der bis zum Hals im Spiele-Business steckt, seine eloquenten Kolumnen veröffentlicht. Seit dem 3. Februar ist dort ein Text zu lesen, der Aufschlussreiches über **Diablo 3** enthält. Anstoß gab ein Jobgesuch auf der Seite von Blizzard: Das Team von **Diablo 1** und **2**, so hieß es dort, suche unter anderem einen Art Director für ein unangekündigtes PC-Spiel. Schon explodierten online die Foren unter der Zündfrage: Tüftelt Blizzard tatsächlich an **Diablo 3**?

Glicker, dessen Insider-Informationen angeblich von seinen „Freunden bei Blizzard" stammen, entschloss sich zur Antwort. Blizzard arbeite demnach schon seit vier Jahren an **Diablo 3**. Das Spiel habe sich sogar kurz vor der Fertigstellung befunden, als es aus Qualitätsgründen verworfen und umgearbeitet wurde. Dies sei einer der Gründe für die Schließung von Blizzard North gewesen: Die Bosse hätten die Entwickler ins Hauptquartier nach Irvine geholt, um die Produktion von **Diablo 3** besser verfolgen zu können.

Glicker attestiert auch jenen Gerüchten viel Wahrheitsgehalt, die vor einigen Monaten durchs Internet wanderten. Danach sei **Diablo 3** tatsächlich im Himmel angesiedelt, den die Hölle bedrohe. Die 3D-Grafik bezeichnet der Mann als fantastisch. Dann geht er ins Detail: Jeder Gegenstand im Spiel könne zwischen einer guten und bösen Variante wechseln. Dies sei eines der Probleme der früheren Version gewesen: Zwar habe sich das Aussehen der Gegenstände verändert, nicht aber ihre Statuswerte. Man solle nicht überrascht sein, wenn einige Konzepte aus **World of Warcraft** ihren Weg in **Diablo 3** fänden: Im Online-Rollenspiel tobe ein Kampf zwischen Allianz und Horde, **Diablo 3** könne die Schlacht zwischen Himmel und Hölle in den Vordergrund schieben.

Die Frage nach dem Erscheinungsdatum weiß Glicker rasch zu beantworten: „When it's done." Aber das könne im Fall von **Diablo 3** noch zwei Jahre dauern.



ER WAR EIN MANN
FÜR EINE NACHT.
FRÜHJAHR 2006
HITMAN™
BLOOD MONEY
www.hitman.com
Io-Interactive
XBOX
PlayStation®2
PC DVD ROM
eidos
© 2006 IO Interactive A/S. Hitman: Blood Money and Hitman are trademarks of the SCi Entertainment Group. All rights reserved. "PlayStation" and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or in other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.



PC GAMES Sneak Peek: Was ist das?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:

- Vollversion Spellforce 2
- Spellforce 2-T-Shirt



Wie kann ich mitmachen?

Am PC Games Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

Spellforce 2

Shadow Wars | Acht PC-Games-Leser durften einen Tag lang die Fantasy-Welt Eo vom Bösen befreien.

Bitterkalt ist es an diesem Samstagmorgen, doch im PC-Games-Gamelab laufen schon acht Test-PCs heiß, alle mit der Preview-Version von Phenomics Genre-Mix **Spellforce 2** ausgestattet. Getränke und Frühstücksteilchen (natürlich mit Brezen, schließlich sind wir in Franken) stehen für die Gäste bereit. Die ersten Teilnehmer lassen nicht lange auf sich warten, Tobias Nessesohn (20 Jahre, Azubi) brachte gleich Verstärkung in Form seines Freundes Dennis Kempf (21 Jahre, Student) mit. Die **Spellforce**-Veteranen fuhren um 5 Uhr im Saarland los, um rechtzeitig am Start zu sein. Die aufwändigste Reise nahm jedoch die 23-jährige Berliner Diplom-Informatikerin Susan Fuchs auf sich, die in der Nacht mit der Deutschen Bahn anreiste, um morgens in Fürth festzustellen, dass man um 5:30 Uhr hier noch nirgends frühstücken kann. Auch Willi Busse, (19 Jahre, Student) hatte mit dreieinhalb Stunden Autofahrt aus dem sächsischen Zwickau einen gehörigen Anfahrtsweg zu absolvieren. Der 20-jährige Thilo Müller (Azubi) aus Regensburg hatte es da deutlich leichter. Den Heimvorteil nutzten der 39-jährige IT-Spezialist Bodo Walter, Klaus Issler (30 Jahre, Beamter) und Thorsten Cleve (25 Jahre, Schüler), die in der näheren Umgebung Nürnbergs wohnen und ausschlafen konnten.

Was gibt's zu sehen?

Die Spielversion, die Deep Silver den Teilnehmern zur Verfügung stellte, enthielt das komplette Tutorial, sowie drei Karten aus unterschiedlichen Abschnitten der Einzelspielerkampagne. Nach kurzer Einweisung in den Tagesablauf ging es kurz nach 10 Uhr an den Einstieg in die Fantasy-Welt Eo. Schon nach wenigen Minuten im Tutorial geht die einhellige Meinung durch den Raum, dass „**Spellforce 2** einfach geil aussieht". Dennis und Thilo sind von der Wasserdarstellung und der Weitsicht beeindruckt. Während die meisten der acht Teilnehmer aus der Iso-Perspektive spielen, bleibt Thilo immer wieder mit seiner Heldenfigur stehen und lässt genüsslich die Kamera in der Verfolgerperspektive drehen, um sich an der Landschaft Eos zu berauschen. „Toll, man fühlt sich wie in einem echten 3D-Rollenspiel", betont er freudig.



BLITZER **Spellforce 2** geizt wahrhaftig nicht mit Effekten und reizt aktuelle Grafikkarten voll aus.

»Die Grafik ist atemberaubend!«

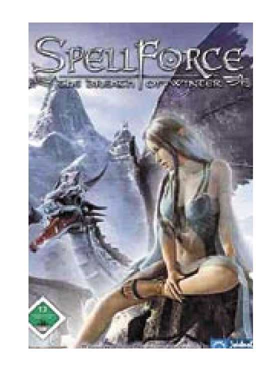


NAME: Willi Busse
ALTER: 19 Jahre
BERUF: Student
LIEBLINGSSPIELE: GTA San Andreas, Spellforce 1, Half-Life 2

WILLI: „Die Helden wachsen einem in **Spellforce 2** wesentlich mehr ans Herz, als sie es im Vorgänger taten. Dort waren sie doch nur mehr oder weniger austauschbare Stehaufmännchen. Die Reduzierung der Rohstoffe auf Stein, Silber und Lenya ist in Ordnung, der Aufbauteil ist dadurch verkürzt und das führt zu wesentlich mehr Dynamik im Spielverlauf.

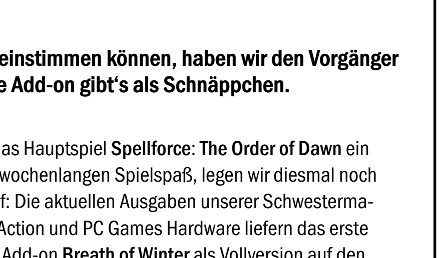
Die optimale Vorbereitung

Damit Sie sich richtig auf Spellforce 2 einstimmen können, haben wir den Vorgänger als Vollversion beigelegt. Und das erste Add-on gibt's als Schnäppchen.



Ist schon das Hauptspiel **Spellforce: The Order of Dawn** ein Garant für wochenlangen Spielspaß, legen wir diesmal noch einen drauf: Die aktuellen Ausgaben unserer Schwestermagazine PC Action und PC Games Hardware liefern das erste **Spellforce** Add-on **Breath of Winter** als Vollversion auf den jeweiligen Datenträgern mit. Wer die Sammlung komplett haben möchte, legt sich noch das zweite Erweiterungs-Pack **Shadow of the Phoenix** zu, das es zum supergünstigen Preis von 10 Euro gibt, zum Beispiel auf der Internetseite www.softunity.com. Mit der kompletten Spielserie sind Sie bestens versorgt, da kann das Wetter so schlecht sein, wie es will.

»Eine Autosave-Funktion wäre cool.«



NAME: Thilo Müller
ALTER: 20 Jahre
BERUF: Azubi zum Rettungssanitäter
LIEBLINGSSPIELE: Gothic 1 und 2

THILO: „Ich schätze die Rollenspielansicht sehr, denn damit sind faszinierende Perspektiven möglich. Ich halte ständig an, um mit meinen Helden die Landschaft zu genießen."

Der erste Eindruck

Nach rund 30 Minuten hat Dennis als Erster das Tutorial komplett gemeistert und stürzt sich in die erste Kampagnenkarte Underhall, die stark rollenspiellastig und mit etlichen Quests bestückt ist. Um 10:40 Uhr kommt es bei Thorsten zu einem ersten Crash. Zum Glück speichert **Spellforce 2** eine Log-Datei, die wir natürlich später an Phenomic weiterleiten, damit die Programmierer sich auf Fehlersuche begeben können. In der folgenden Zigarettenpause stellt Thorsten etwas ernüchtert fest, dass ihm bis jetzt ein wenig die strategische Tiefe im Underhall-Level fehlt. Auch Willi Busse würde sich lieber auf einen Avatar-Helden konzentrieren, statt sich mit der Entwicklung einer ganzen Helden-Party zu befassen. Die Übrigen zeigen sich jedoch höchst erfreut über die neue Gruppenstruktur und loben, dass der Fokus auf die Rollenspielelemente ausgerichtet ist. Für Bodo Walter ist dieser Teil sogar noch zu wenig ausgebaut. Klaus Issler spricht schon jetzt von einem „Suchteffekt, wenn man seine Helden hegen und pflegen will". Tobias Nessesohn, der sämtliche Vorgänger gespielt hat, jauchzt um 10:45 Uhr durch den Raum: „Was für ein absolut geiler Soundtrack! Das klingt ja wie bei **Der Herr der Ringe**." Dabei ist die Überarbeitung der Klangwelten noch nicht mal finalisiert, wie wir von Projektleiter Martin Löhlein erfahren haben.

Ansichtssache

Im Dungeon-Teil von Underhall nutzen die Teilnehmer jetzt häufiger die Verfolgerperspektive, nur Dennis hält eisern an der Iso-Ansicht fest: „Die finde ich einfach übersichtlicher." Klaus meint, die Mischung von Rollen- und Strategiespiel in Underhall sei schlicht „genial, das spielt sich teilweise wie eine Art **Dungeon Siege 2**." Auffällig ist, wie unterschiedlich sich die Teilnehmer Zeit für die Mission nehmen. Während Tobias um 11:25

LESERURTEIL

Das sagen PC-Games-Leser über:

Spellforce 2: Shadow Wars

PC Games will's wissen: An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

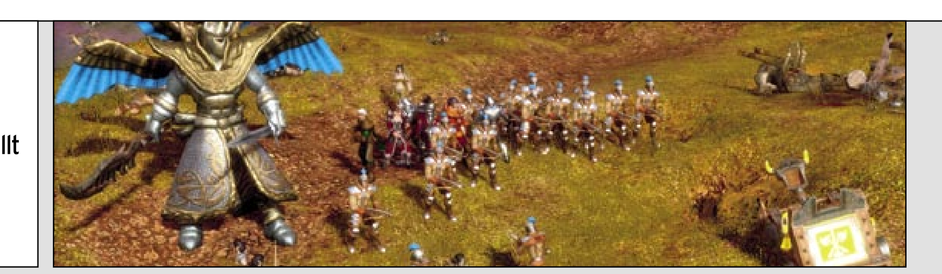
Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.



Erwartungen übertroffen

Erwartungen erfüllt

Erwartungen nicht erfüllt



Grafik



Leser: Die Grafik von **Spellforce 2** ist für alle Teilnehmer das absolute Sahnehäubchen. Vor allem die detailliert dargestellten Charaktere und der dezente Einsatz von HDR-Effekten sorgen für Begeisterung.

PC Games: Die neue (namenlose) Engine holt wirklich das Letzte aus aktuellen Grafikkarten heraus. Phenomic arbeitet mit Hochdruck daran, die Performance zu optimieren.

Helden



Leser: Das neue Party-System mit der festen Heldengruppe kommt bei fast allen sehr gut an. Vor allem die individuellen Entwicklungsmöglichkeiten für die Charaktere haben es den Spielern angetan.

PC Games: **Spellforce 2** rückt die Helden mehr in den Vordergrund als im Vorgänger. Im Verlauf der Kampagne soll dadurch ein Spielgefühl entstehen, wie man es von **Baldur's Gate** kennt.

Strategieteil



Leser: Beim Strategieteil scheiden sich ein wenig die Geister. Während das vereinfachte Rohstoffmanagement allgemein Gefallen findet, bemängeln einige Leser fehlende taktische Möglichkeiten und die teilweise zu simple KI.

PC Games: Der Strategieteil entspricht noch nicht der finalen Version, wie uns Phenomic versichert. In den letzten Wochen ändert sich noch jede Menge in Sachen Balancing.

Rollenspielteil



Leser: Fast alle Teilnehmer sind sich einig, dass der verlagerte Schwerpunkt hin zum Rollenspiel der richtige Schritt ist und wünschen sich sogar noch eine deutlichere Gewichtung in diese Richtung.

PC Games: Die in der Preview-Version enthaltenen Levels gehörten nach Aussage von Projektleiter Martin Löhlein noch zu den schwächeren Rollenspielabschnitten.

Story



Leser: Die Zwischensequenzen ergeben zusammen mit dem atmosphärisch sehr dichten Soundtrack einen wunderbaren Hintergrund für die Geschichte ab. Unsere Leser loben auch ausdrücklich die Sprecher.

PC Games: In Sachen Story-Präsentation gehört die **Spellforce**-Reihe zu den absoluten Top-Produkten. Auch in Teil 2 hält Phenomic diesen hohen Standard.

Kartendesign



Leser: Die gespielten Karten sorgten für hohen Spielspaß. Vor allem die große Sichtweite und die vielen Details ließen die Spieler immer wieder innehalten, um sich einfach die Landschaft anzuschauen.

PC Games: Jede Levelkarte soll ihr eigenes Flair besitzen, versprechen die Entwickler. Was uns noch fehlt, sind ein wenig größere Karten und mehr belebte Objekte wie Rehe und Hasen.

Uhr schon voll und ganz im Strategieteil von Underhall ist, dabei aber eine Nebenquest übersehen hat, erkundet Bodo noch den Minenteil, um die Aufgabe mit Riese Wuschel zu lösen. Wieder ist Dennis der Schnellste in der Runde, schon um 12:15 Uhr hat er Underhall (ohne Nebenquest) durch. Man merkt deutlich, dass er ein eingefleischter **Spellforce**-Spieler ist. Thilo ruft kurze Zeit danach um Hilfe – seine gesamte Heldengruppe wurde ausgelöscht, sodass es „Game over" heißt. Auf die Frage nach dem letzten Spielstand antwortet Thilo kleinlaut: „Oh, ich war so im Level vertieft, ich habe ganz vergessen, einen Spielstand anzulegen, da wäre jetzt ein Autosave hilfreich gewesen." Auch die übrigen Spieler fänden eine solche Option gut, um Frustmomente zu ersparen.

Mittagspause

Gegen 13:30 Uhr rollt das Mittagessen in Form italienischer Teigwaren an. Klar, dass beim Lunch ein **Spellforce**-Meinungsaustausch stattfindet. Ein paar kleine Bugs in der Steuerung und bei den Skripts sind aufgetreten, an deren Behebung inzwischen aber fleißig gearbeitet wird. Davon abgesehen sind alle Teilnehmer von der sehr guten Qualität des Titels überzeugt. Vor allem die optische Präsentation beeindruckt enorm. „Am wenigsten gefällt mir, dass ich jetzt für viel Geld meinen Computer aufrüsten muss, um dieses tolle Spiel genießen zu können", seufzt Dennis.

Frisch gestärkt geht es gegen 14:30 Uhr in die nächste Runde, schließlich gibt es noch zwei weitere Karten zu entdecken. Die Strategie-Karte Needle sorgt für recht unterschiedliche Meinungen. Während Dennis und Tobias auch diese Mission als „sehr leicht" empfinden, fühlen sich beispielsweise Susan und Klaus „ziemlich gefordert". Einig sind sich die Spieler jedoch über den erfreulich flotten Aufbauteil. „Es ist gut, dass es nur noch drei Rohstoffsorten gibt, jedoch würde ich so etwas wie einen Marktplatz begrüßen, wo man knappe Rohstoffe kaufen und überflüssige verkaufen kann", äußert sich Tobias und bringt damit eine interessante Idee auf den Tisch. Bei der Karte Needle zeigen sich auch für alle Teilnehmer die Stärken und Schwächen der oppositionellen KI. Dazu Thilo: „Der Gegner fällt häufig in Gruppen in die Spielerbasis ein und attackiert oftmals sofort die Arbeiter oder wichtige Gebäude, um die Rohstoff- beziehungsweise Einheitenproduktion zu unterbrechen. Auch greift er mit verschiedenen Land- und Lufteinheiten gleichzeitig an,

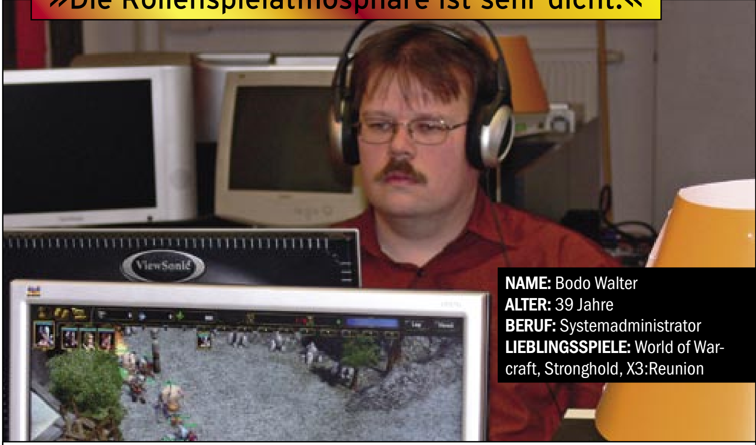
»Wodka Red Bull für Strategen!«



NAME: Klaus Issler
ALTER: 30 Jahre
BERUF: Beamter
LIEBLINGSSPIELE: Age of Empires 3, Battlefield 2

KLAUS: „Der Rollenspielteil kommt mir noch etwas zu kurz. Man sollte irgendwie mehr gezwungen sein, ein paar kleinere Missionen nur mit den Helden zu spielen, dann wäre die Mischung perfekt. Ähnlich wie im Minen-Dungeon auf der Zwergenkarte Underhall. Dort hat es mir besonders gut gefallen."

»Die Rollenspielatmosphäre ist sehr dicht.«



NAME: Bodo Walter
ALTER: 39 Jahre
BERUF: Systemadministrator
LIEBLINGSSPIELE: World of Warcraft, Stronghold, X3:Reunion

BODO: „Die gegnerische künstliche Intelligenz ist anscheinend nur auf direkte Konfrontation ausgerichtet und noch zu durchsichtig. Ich fände Umgehungstaktiken reizvoll, wenn der Gegner zum Beispiel Truppen einsetzt, um mir in den Rücken zu fallen."

»Einfach toll, macht Lust auf mehr.«



NAME: Susan Fuchs
ALTER: 23 Jahre
BERUF: Diplom-Informatikerin
LIEBLINGSSPIELE: Die Sims 2, Dungeon Siege 2, Spellforce

SUSAN: „Musik und Soundkulisse erinnern an die beiden Add-ons zum ersten Teil, dazu die sagenhafte Grafik – das alles zusammen erzeugt eine tolle Atmosphäre. Die neue Heldengruppenstruktur finde ich gut, obwohl mir der Story-Hintergrund der Runenkrieger aus dem ersten Teil doch ein wenig besser gefallen hat."

»Der Schwierigkeitsgrad ist gut gelungen.«



NAME: Thorsten Cleve
ALTER: 25 Jahre
BERUF: Schüler
LIEBLINGSSPIEL: Gothic

THORSTEN: „Ich habe mir **Spellforce 2** vom Spielablauf her genau so vorgestellt und finde die Gewichtung von Rollen- und Strategiespiel voll in Ordnung. Grafisch wurden meine Erwartungen auf jeden Fall weit übertroffen."

NAME: Dennis Kempf
ALTER: 21 Jahre
BERUF: Student
LIEBLINGSSPIELE: Spellforce, DTM Race Driver, Pro Evolution Soccer 5

NAME: Tobias Nessesohn
ALTER: 20 Jahre
BERUF: Auszubildender
LIEBLINGSSPIELE: Spellforce, Gothic 2, Schlacht um Mittelerde

IM BANN Für **Spellforce 2** nahmen die Sneak-Peek-Teilnehmer teilweise lange Anfahrten in Kauf. Dennis und Tobias (vorn links im Bild) starteten schon um 5 Uhr im Saarland, „Quotenfrau" Susan (hinten Mitte) kam sogar eigens mit dem Nachtzug aus Berlin angereist.

HERBSTLICH Alle Teilnehmer zeigten sich hellauf begeistert von den atmosphärisch tollen Zwischensequenzen, die Phenomic mit der Spielgrafik erzeugt.

BOSSKAMPF Sahen die Titanen im Vorgänger schon gut aus, setzt **Spellforce 2** neue Maßstäbe. Beim Orktitan (links) sieht man sogar die Lava am Körper pulsieren.

weshalb man stets auf alles gefasst sein muss. Langsame und empfindliche Einheiten wie Katapulte werden stets von einigen Kämpfern begleitet." Dem hält Dennis entgegen: „Naja, die Gegner sind teilweise etwas ‚blind'. Man kann Gegner leicht weglocken und einzeln bekämpfen. Feindliche Einheiten, die etwas weiter weg stehen, schauen dann meist gemütlich zu anstatt zu helfen."

Dem Ende entgegen

Als kurz nach 16:00 Uhr der Schlusspfiff ertönt, haben es nicht alle Teilnehmer bis zur letzten Karte geschafft. Der Kampf um das Bulwark (orkisches Bollwerk) auf der Karte Needle dauert eben doch ein Weilchen. In der abschließenden Gesprächsrunde zeigen sich die Spieler erfreut über die gezeigte Preview. Klaus ist ganz aus dem Häuschen: „Geil! Rollenspiel mit Strategie gemixt. Das ist Wodka Red Bull für Strategen!" Dem schließt sich Thilo an: „Die Helden begeistern mit unterschiedlichen Fähigkeiten und sind sinnvoll ins Gameplay eingebaut. Aber Phenomic sollte noch am Schwierigkeitsgrad arbeiten und eine Autosave-Funktion einfügen." Thorsten hingegen findet es „grafisch zwar genial, aber den Rest kenne ich irgendwie schon. Mir persönlich bietet **Spellforce 2** zu wenig im Strategiebereich." Die Kritikpunkte, die uns die Leser aufgeschrieben haben, gelten vornehmlich dem Balancing und der Optimierung der Steuerung. Die Informationen geben wir natürlich an die Entwickler weiter und hoffen, dass Phenomic sich die Punkte bis zur Veröffentlichung noch mal vornimmt und gegebenenfalls aus der Welt schafft. Wir freuen uns jedenfalls schon genauso wie unsere Teilnehmer auf das fertige Spiel, die sagenhafte Atmosphäre und spannenden Missionen, die **Spellforce 2** bereits in der gezeigten Preview-Version erzeugt hat. Zufrieden verlassen eine tapfere Heldin und sieben wackere Helden am frühen Abend das Fantasy-Reich Eo und wenig später auch das Verlagsgebäude, um sich auf die teilweise recht beschwerlichen Heimfahrten zu begeben. (sw)



EFFEKTVOLL Im Sekundentakt sieht man Feuer- und Blitzzauber in den Kämpfen.



STAHL UND SCHWERT Schon im Tutorial bekommen unsere Leser jede Menge zu tun und schlagen sich mit finsteren Dunkelelfen und Schattenkriegern herum.

MILITÄR Was diese schwer bewaffneten Männer einer Spezialeinheit in der Zone wollen, wissen Sie zunächst nicht.

ALBTRAUM Wo Hygiene fehlt, erobern Ratten die leerstehenden Gebäude. Und die Tierchen sind erstaunlich groß und aggressiv.

WIDERSTAND Der Spieler weiß sich zur Wehr zu setzen.

Wo bleibt S.T.A.L.K.E.R.?

Schatten hängen über der Entwicklung des Ego-Shooter-Rollenspiel-Hybrids S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl. Wir klären auf, was wirklich los ist.

Ende Januar entsetzte eine Horrormeldung die bangenden Fans. Laut Informationen eines russischen Spielemagazins hätten wichtige Mitarbeiter Entwickler GSC verlassen und Teile ihrer Arbeit mitgenommen. Gleichzeitig würde Herausgeber THQ nach einem neuen Entwicklerstudio suchen, das das Spiel beendet. Das klingt alles andere als gut. Schon in der Vergangenheit schien das Verhältnis von THQ und GSC nie ganz reibungslos. Wir erinnern uns an von GSC genannte, nicht haltbare Erscheinungstermine, die THQ im Nachhinein wieder dementieren musste. Hat sich GSC an dem komplexen Konzept des Spiels (fast frei begehbare Umgebung und eine sich je nach Spieler in unterschiedliche Richtungen entwickelnde Story) nun einen Bruch gehoben? Bereits nach wenigen Stunden folgte von GSC ein Statement auf ihrer Internetseite: „1. Das Projekt ist in der Phase der Beta-Freigabe und wird aktiv in enger Kooperation mit THQ entwickelt. 2. Das Team, speziell die Kunstabteilung, wurde gewissen Reduktionen unterzogen, weil alle grafikbezogenen Arbeiten so gut wie fertig sind (von 40 Personen wurden fünf entlassen). Weder Führungskräfte, Programmierer oder Tester sollen zu irgendeinem Zeitpunkt reduziert werden. 3. Bezüglich des Technik-Lecks besitzt keiner der ehemaligen Designer die Rechte an der Spiel-Engine [….]. Selbst falls die aktuelle oder Next-Generation-Engine im Internet auftaucht, darf sie keinesfalls legal verwendet werden. Entgegen den Gerüchten beabsichtigt GSC weder die Technik in nächster Zeit zu verkaufen, noch die Veröffentlichung von **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** zu verzögern."

So sieht es aus

Alles nur heiße Luft? Doch wann erscheint nun **S.T.A.L.K.E.R.**? Seit wir vor vier Jahren das Spiel zum ersten Mal in Augenschein nahmen, hat zumindest die Grafik doch etwas Staub angesetzt. Ein weiteres Zögern könnte das Spiel also in eine Abwärtsspirale des Spielerinteresses führen. Im offiziellen Quartalsbericht vom 3. Februar erklärt THQ-Geschäftsführer Brian Farrell: „THQ ist sehr gut aufgestellt, um im nächsten Geschäftsjahr, das am 1. April 2006 beginnt und am 31. März 2007 endet, signifikant zu wachsen. In diesem Geschäftsjahr planen wir die Veröffentlichung einer Reihe großer PC-Titel." Eine etwas vage Äußerung, dennoch zählt **S.T.A.L.K.E.R.** ohne Frage zu den zitierten großen PC-Spielen. Eine frühere Aussage Farrells war zudem, dass das Spiel „nicht vor Oktober 2006" erscheine. Wir vermuten daher, dass es bis zum Weihnachtsgeschäft 2006 in den Läden stehen soll. Wie wir aus gewöhnlich gut unterrichteten Quellen erfahren haben, sei der aktuelle Status des Spiel „mehr als viel versprechend", und die Arbeiten gingen ihren gewohnten Gang. THQ ist sich im Übrigen durchaus bewusst, dass Spieler ungekürzte Originalspiele verlangen. Ob das allerdings geschieht, steht noch offen. Es bleibt spannend. (jo)

Was ist S.T.A.L.K.E.R.?

„**S.T.A.L.K.E.R.** ist ein Mix aus Action- und Rollenspiel, bei dem viel von den Fähigkeiten des Spielers selbst abhängt." So beschreiben die ukrainischen Entwickler GSC Game World in eigenen Worten ihr Spiel. Nicht umsonst soll es mindestens acht Enden für das Spiel geben. Herhalten für diese Horror-Oper muss die Gegend um Tschernobyl. Dort haben sich seit dem Atomunfall 1986 weitere ungeklärte Katastrophen ereignet. Bis zum Jahr 2010 entwickelte sich in einer rund 30 Quadratkilometer großen Zone eine merkwürdige Subkultur. Groteske Mutanten (Bild) und geheime Militäreinheiten wurden gesichtet. Sie spielen einen so genannten Stalker, einen der Abenteurer, die die Zone in der Hoffnung erkunden, wertvolle Gegenstände zu finden.
Info: www.stalker-game.com





World of Warcraft

Fünf Millionen Spieler weltweit, eine ausgewachsene Sucht, brutale Latenzzeiten – das derzeit beliebteste Online-Rollenspiel sorgt für reichlich Ärger.

Es herrscht Ausnahmezustand im Lande Azeroth. Denn seit den Weihnachtsfeiertagen des vergangenen Jahres ist das Spielerlebnis für viele deutsche **World of Warcraft**-Fans gründlich im Eimer. Alles begann mit den Lags, also kurzen Aussetzern im Spielablauf – etwa wenn man mehrere Sekunden warten muss, bis sich ein Handelsfenster öffnet. Kein Problem, so etwas gibt es in allen Online-Rollenspielen. Aber gerade **World of Warcraft** hat seit seinem fulminanten Erfolg damit zu kämpfen – wer mal an einem Wochenende in Ironforge ist, weiß Bescheid. Grund: zu viele Spieler!

Und jetzt liegen die Dinge so: Viele klagen über Verbindungsabbrüche am laufenden Band, über Pings im fünfstelligen Bereich oder fast einstündige Wartezeiten beim Einloggen – das geht weit über normale Latenzprobleme hinaus. Erste Reaktionen der Spieler: Dampf ablassen im offiziellen **World of Warcraft**-Forum. Frei nach dem Motto „Sucht meets Frust" wird da unerbittlich auf Entwickler Blizzard eingedroschen, als sei das Spiel nur gemacht worden, um die Kundschaft ordentlich zu ärgern.

Die Feiertage vergingen, die Probleme blieben. Ab hier vermischen sich Wahrheit und Mutmaßung. So meldet sich Blizzard anfangs nur selten in den Foren zu Wort, bietet aber kostenlose Ausgleichstage als Entschädigung an. Das Problem, so Blizzard, sei auf Seiten der europäischen Netzwerkanbieter entstanden, die den für das Spiel notwendigen Datendurchsatz nicht bereitstellen konnten. Die Provider, in diesem Zusammenhang ist von T-Online und Telia die Rede, wiesen jede Schuld von sich und räumten dem Spiel höhere Priorität ein. Indessen kümmerte sich Blizzard um die nächsten Schritte: So wurde die Charaktererstellung auf vielen Realms kurzerhand deaktiviert – wer einen neuen Charakter beginnen wollte, musste auf einen leeren Server ausweichen. Neue Realms wurden bereitgestellt, auch die Charaktertransfers erhielten regen Zuspruch. Doch sind gerade auf rappelvollen Servern alteingesessene Gilden am Werk, die nicht voneinander getrennt werden und auf „ihrem" Realm bleiben möchten.

Unschön: Im Laufe der Wartungsarbeiten haben manche Spieler scheinbar unwiederbringlich ihre Items aus dem Auktionshaus verloren. Das tut weh! PC-Games-Leser schildern uns dazu zahlreiche Vorfälle. Etwa von Spielern, welche die Gamemaster (das sind Kundenbetreuer im Spiel) bitten, ihre verlorenen Items wiederherzustellen. Grundsätzlich sei dies auch möglich, so ein Gamemaster, doch in manchen Fällen eben auch nicht. Und so bleibt dem Spieler nichts anderes übrig, als die scheinbare Willkür sprachlos zu akzeptieren.

Immerhin zeigt Blizzard Willen zur Einsicht, klärt in seinem Forum nun regelmäßig sowohl über durchgeführte als auch geplante technische Maßnahmen und Bemühungen auf, etwa die Anschaffung frischer Server-Hardware. Tiefere Einsichten wollte Blizzard uns vorläufig nicht gewähren, doch wir bleiben für Sie am Ball. (fs)


rat-geber.com
DER NEUE KRACHER DER PANZERS-MACHER
IM KRIEG WIRD
KEIN ZWEITER PREIS
VERGEBEN.
Omar Nelson Bradley (1893-1981), amerik. General
RfB
Rush for Berlin
Gewinne einen Königstiger!
WWW.RUSHFORBERLIN.COM
POWERED BY gamespy
Powered by GEPARD 3D ENGINE
STORMREGION
DEEP SILVER
Rush For Berlin © 2005 KOCH Media und Stormregion. Veröffentlicht unter Lizenz von Deep Silver, einem Unternehmen der KOCH Media GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Alle anderen Warenzeichen und Copyrights sind Eigentum des jeweiligen Besitzers.
PC DVD ROM

STARKES TRIO Kate O'Hara, Pablo Sanchez und John Cooper (von links nach rechts) arbeiten eng zusammen.

ARZTBESUCH Doc McCoy kann seine Kameraden nicht nur verarzten, mit seinem Buntline ist er obendrein in der Lage, sich ganz vorzüglich zu verteidigen.

AUF LEISEN SOHLEN Der Indianer Hawkeye schleicht sich von hinten an einen ahnungslosen Gauner heran, den er gleich mit dem Tomahawk lautlos tötet.

BEFREIUNGSAKTION Banditen halten Ihren Kumpel Sanchez gefangen und haben ihn kopfunter an einem Turm aufgehängt. Retten Sie ihn, bevor es zu spät ist.

STRENG BEWACHT Auch im zweiten Teil müssen Sie wieder in das Soldaten-Fort Wingate eindringen. Seien Sie extrem vorsichtig, dass man Sie nicht entdeckt!

Desperados 2

Wir haben uns in den Sattel geschwungen und verraten, welche Revolverhelden mit Ihnen in den wohl schönsten Sonnenuntergang aller Taktik-Spiele reiten.

Während die **Commandos**-Reihe mit **Strike Force** den Sprung ins Action-Genre erfolgreich bewältigt hat (Test ab Seite 94), bleibt **Desperados 2** der Linie seines Vorgängers weitestgehend treu. Und natürlich dem Schauplatz: Abermals satteln Sie die Pferde und ziehen in anspruchsvolle Echtzeit-Taktik-Scharmützel mitten im Wilden Westen. Genauer gesagt verschlägt es Sie nach Arizona und New-Mexico. Dort starten Sie alias John Cooper einen blutigen Rachefeldzug – als wäre Charles Bronson von den Toten auferstanden. Ein paar fiese Eisenbahner haben nämlich Johns Bruder Ross, einen Gesetzeshüter, mal eben aus dem Weg räumen lassen. Der wollte mit allen Mitteln den Bau einer Zugverbindung durchs Indianerterritorium verhindern. Das hätten die Gauner mal besser sein lassen, denn jetzt geht es ihnen mächtig an den Kragen ...

Einer gegen alle

Bei einem Redaktionsbesuch gaben uns Atari und Spellbound die Möglichkeit, fünf Levels – über 20 sollen es im fertigen Spiel sein – genauer unter die Lupe zu nehmen. Die erste Mission verschlägt uns bei Nacht nach Santa Fe und eignet sich perfekt, um eingerostete Desperados wieder fit fürs Duell zu machen. Dafür kommen uns ein paar betrunkene Gauner gerade recht, an denen wir unseren rechten Haken üben und feststellen, dass neben dieser Aktion auch das Verstecken einer Leiche noch genauso wie im Vorgänger funktioniert. Nach einer filmreifen Schießerei im Saloon fühlen wir uns schließlich stark wie John Wayne und laden die nächste Karte namens Eagles Nest. Unsere erste Reaktion: „Ach du Schande ...“ Banditen halten die beiden Kollegen Sanchez und Sam in ihrem Versteck gefangen. Bloß handelt es sich dabei nicht etwa um eine dunkle Höhle oder eine verfallene Scheune, vielmehr erwartet uns eine Festung im typisch mexikanischen Baustil. Da dieses imposante Gebilde einen Berg im Rücken hat, bleibt nur der Angriff von vorn. Doch überall wimmelt es nur so vor Bösewichtern. Die stehen übrigens nicht nur dumm in der Gegend herum, sondern gehen glaubwürdig ihrem Tagesgeschäft nach. Die einen vertreiben sich die Zeit mit Schießübungen auf Dosen, andere veranstalten ein Rodeo und manche sitzen gemütlich bei einem Becher Kaffee. Wir hingegen sind bei diesem Einsatz völlig auf uns allein gestellt. Auch wenn man den Eindruck erhält, die Lage sei aussichtslos, unsere Spielfigur hat einiges in der Arzt-Tasche. Denn wir kontrollieren diesmal Doc McCoy. Wie jeder unserer sechs Revolverhelden besitzt auch er insgesamt vier Spezialfähigkeiten. Die erste ist der mächtige Buntline, ein Colt mit besonders langem Lauf. Schon Wyatt Earp schwor seinerzeit auf diese Knarre, die einen Gegner mit einem einzigen Schuss in die ewigen Jagdgründe befördert. Mit einem Tastendruck auf „F2“ zaubert McCoy sogar eine noch schlagkräftigere Waffe aus dem Köfferchen: das Scharfschützengewehr. Nachteil: Es gibt kaum Munition. Sparen Sie also die wenigen Kugeln für einen richtig fies postierten Gegner. Ferner kann unser Doc ein Fläschchen Betäubungsgas in Richtung Gegner werfen und sich und seine Mitstreiter somit heilen.

Ganz schön hinterhältig

Waren wir bislang als Einzelkämpfer unterwegs, ist in der Mission Big Canyon Teamwork angesagt. Zu fünft sollen wir einen Siedlertreck beschützen, der in einen Hinterhalt getappt ist. Indianer haben eine Schlucht mit Baumstämmen blockiert und halten die Zivilisten in Schach. Während der Doc und Kate O'Hara, deren Fähigkeiten wir in nebenstehendem Kasten „Die Waffen einer Frau“ ausführlich behandeln, auf den Berg klettern und die Rothäute von oben angreifen, macht Sam Williams den Weg frei. Wie? Mit Dynamit natürlich. Als Sprengmeister hat er eine ganze Menge hochexplosiver Stangen dabei. Weniger brachial geht unser mexikanisches Schlitzohr Pablo Sanchez zu Werke. Er lässt Indianer in seine Bärenfalle tappen, nachdem er sie per Steinwurf dorthin gelockt hat. Wirklich gemein! Dank der komplexen Planungsfunktion können Sie alle Aktionen Ihrer Team-Mitglieder parallel ablaufen lassen. Über eine spezielle Schaltfläche speichert **Desperados 2** bis zu fünf Kommandos pro Figur. Sobald Sie die Leertaste betätigen, lehnen Sie sich zurück und sehen zu, wie Ihre Schützlinge gemeinsam zu Werke gehen. Praktisch! Anhand des Levels Sacred Mountain probieren wir schließlich die neue Verfolgerperspektive aus, bei der wir unserem Charakter – in diesem Fall der Indianer Hawkeye – über die Schulter blicken und wie in einem Shooter Banditen mit Pfeil und Bogen ins Fadenkreuz nehmen. Auch wenn **Desperados 2** in dieser Ansicht schlichtweg umwerfend aussieht, erweist sich die bewährte Iso-Kamera als die bessere Wahl. Mit ihr behalten Sie nicht nur den Überblick, sondern können leichter kooperative Aktionen planen.

BENJAMIN BEZOLD

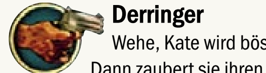
Die Schauplätze vermitteln tolles Wild-West-Flair. An der KI sollte Spellbound bis zum Release aber noch feilen. Die gespielte Beta war kaum zu bewältigen. Was die neue Verfolgerperspektive anbelangt, könnte es ***Desperados 2*** *ähnlich wie bei* ***Spellforce 1*** *gehen: Sieht prächtig aus, aber keiner braucht sie.*

Entwickler: Spellbound
Anbieter: Atari
Termin: 30. März 2006

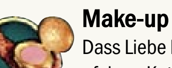
Die Waffen einer Frau

Insgesamt sechs Spielfiguren sind in Desperados 2 Ihrem Kommando unterstellt. Eine davon ist die attraktive Kate O'Hara.

Kate O'Hara sieht nicht nur umwerfend aus, sie weiß auch ihre weiblichen Reize entsprechend einzusetzen. Kate besitzt wie die übrigen Charaktere vier Spezialfähigkeiten, die wir Ihnen in diesem Kasten näher vorstellen. Zu ihren Grundeigenschaften zählt übrigens das Fesseln von Gegnern. Damit verhindern Sie, dass ein betäubter Soldat später aufwacht und Alarm schlägt.



Derringer
Wehe, Kate wird böse. Dann zaubert sie ihren Derringer aus dem Strumpfband – eine kleine Pistole mit doppeltem Lauf und großem Kaliber.



Make-up
Dass Liebe blind macht, erfahren Kates Gegenspieler am eigenen Leib. Zuerst lockt Kate ihre Beute an und pustet ihr dann das Make-up in die Augen. Das brennt höllisch!



Verführen
Ein Wachmann will partout nicht seinen Posten verlassen? Kein Problem. Kate lenkt das Mannsbild auf Kommando ab, indem sie in aufreizender Pose viel Bein zeigt.

Ohnmacht vortäuschen
Hilfe, mir wird schwindlig! Mit einem Druck auf „F4“ kippt Kate um und simuliert eine Ohnmacht. Gnade dem, der der schönen Dame anschließend zur Hilfe eilt ...



KAMPF DER GIGANTEN Ein deutscher Panzerkampfwagen VI Ausführung E, genannt Tiger I, legt sich mit einem dicken russischen JS-2 1944 Panzer an. Die umherschwirrenden Flugzeuge sind Dekoration.

EXPLOSIV In den Basen stehen brennbare Fässer, Gastanks und Munitionskisten, von denen Sie sich besser fernhalten sollten.

LUFTSCHLAG Rund um die rote Markierung schlagen Granaten ein. Die beengten Verhältnisse in der Stadt garantieren fast immer einen Treffer.

NAHKAMPF Auf so kurze Distanz sitzt fast jeder Schuss. Falls Sie sich zu einem der Reparaturpunkte retten können, entscheiden Sie das Duell für sich.

Panzer Elite Action

Einfache Spiele sind immer nur etwas für Einsteiger? Nicht zwingend – über den actionreichen Multiplayer-Modus freuen sich garantiert auch Vielspieler.

Nachdem wir uns in der PC Games 02/06 mit einem kleinen Ausschnitt aus der Einzelspielerkampagne vergnügen durften, nahmen wir nun den Mehrspielerteil von **Panzer Elite Action** in Augenschein. Auf einem brechendvollen Server, unter anderem mit den Experten von Publisher Jowood, packte uns sofort das Jagdfieber.

Simples Vergnügen

Der Modus gestaltet sich relativ einfach, sodass selbst Gelegenheitsspieler schnell zu einem Erfolgserlebnis kommen. Komplizierte Regeln oder fiese Fallen wie in anderen Shootern, etwa Scharfschützen, die nicht zu sehen sind, gibt es nicht. Gespielt wurde auf drei übersichtlichen Karten im Bocage, um Kursk und im Stadtlevel Stalingrad. Zwei Parteien, das heißt deutsche Panzer gegen alliierte beziehungsweise russische Gegner, mit zusammen maximal 32 Spielern, befehden sich und balgen um mehrere Einstiegspunkte. Gespielt wird wahlweise auf Zeit- und Punktelimit oder beides, je nachdem, welche Regel zuerst greift. Spieler, deren Kettenfahrzeuge fatale Treffer abbekommen haben, steigen nach wenigen Sekunden Pause wieder neu ein. Punkte erhalten die Teams lediglich für Flaggeneroberungen oder Abschüsse. Wie in der Einzelspielerkampagne stehen Reparaturstationen im Gebiet. Kurz daneben anzuhalten genügt – schon ist die Munition aufgestockt und das Vehikel fährt wie neu.

Einheitenarten

Zur Wahl stehen drei Panzer, leicht, mittel oder schwer, die sich durch Geschwindigkeit, Panzerung und Bewaffnung unterscheiden. Mit dem kleinsten Modell flitzen Sie flugs zur nächsten Flagge, halten dafür kaum Treffer aus, bevor das Gefährt den Geist aufgibt und müssen selbst einige Schüsse landen, um einen Widersacher zu besiegen. Der größte Koloss kommt dagegen kaum vom Fleck, ein geübter Kommandant setzt sich als Ausgleich dank der großen Feuerkraft schon mal gegen zwei kleinere Modelle durch.

Spezialwaffen

Als besonderes Schmankerl besitzt jede Einheit Zusatzwaffen, die einige der Nachteile des jeweiligen Panzers ausgleichen. Diese Sekundärfunktionen sind überlegt einzusetzen, da sie anschließend erst wieder nach einer längeren Zeitspanne zur Verfügung stehen. Im Falle des kleinen Panzers handelt es sich dabei um einen starken Luftschlag, dem gleich mehrere Ziele auf einmal zum Opfer fallen, der dafür aber geschickt zu platzieren ist. Zudem ist die Markierung in Form einer roten Rauchfahne auch für Gegner sichtbar, die natürlich versuchen, aus der Gefahrenzone zu fliehen. Der universell einsetzbare mittlere Panzer kann maximal zehn Panzerminen legen, beispielsweise um Brücken und Flaggen abzusichern. Die Sprengkraft zerlegt selbst die voll gepanzerten Fahrzeuge auf einen Schlag. Sich dem Sprengsatz nähernde Mitstreiter werden durch einen Hinweis auf die Bedrohung aufmerksam gemacht. Der große Tank schließlich fordert per Flugzeug abgeworfene Nachschubkisten an, die eingesammelt Panzerung und Granatenvorrat auffrischen.

Fahren ist leicht, treffen nicht

Das ist auch dringend nötig, denn mit 19 Schuss ist die Munition bei den schweren Geräten nicht gerade üppig bemessen. Einen Treffer landen Sie nämlich nicht so einfach. Das Rohr verwackelt im unebenen Terrain und folgt erst mal jeder Lenkbewegung. Bei weit entfernten, fahrenden Zielen müssen Sie leicht vorhalten, im Nahkampf dreht sich der träge Turm nicht immer schnell genug mit. Zumindest allein dürfen Sie eine Zielautomatik zuschalten. Auf Wunsch lässt sich der Panzer so leicht wie ein Auto lenken, damit Sie beim Rückwärtsfahren nicht durcheinander kommen.

Zerstörungswahn

Im Mehrspielerteil kommt die zerstörbare Umgebung zum Tragen: Sie können beispielsweise kleinere Holzbrücken zerlegen. Darauf stehende Opponenten plumpsen ins Wasser oder der Weg ist schlichweg blockiert. Explodierende Munitionskisten oder Benzintanks richten in der Umgebung Schaden an. (as)

ANSGAR STEIDLE

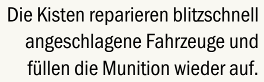
Schnell mal eine Runde im Panzer drehen – das ist herrlich simpel. Hoffentlich legen die Programmierer noch Details wie verschiedene Spielmodi nach, damit auch die Langzeitmotivation stimmt. Unabhängig davon ist der Mehrspielermodus mehr als eine nette Dreingabe und genau das Richtige für die nächste LAN.

Entwickler: ZootFly
Anbieter: Deep Silver/Jowood
Termin: 29. März 2006

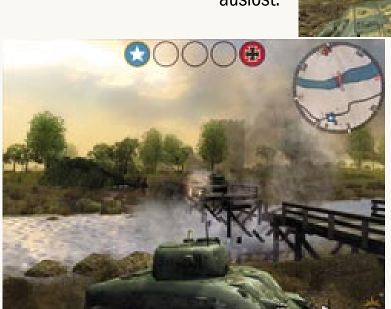
Spezialangriffe

Sonderlich viele taktische Möglichkeiten ließ die uns vorliegende Version nicht zu. Aber auch aus den wenigen Mittel können findige Spieler etwas machen.

Luftschlag
Wenn Sie die rote Rauchfahne sehen, suchen Sie sofort das Weite. Damit der Gegner Ihre Zielanweisung nicht so leicht entdeckt, platzieren Sie das Signal möglichst zwischen Bäumen, an einer nahen Mauer oder mit etwas Abstand hinter dem Gegner.



Nachschubpakete
Die Kisten reparieren blitzschnell angeschlagene Fahrzeuge und füllen die Munition wieder auf. Falls Sie in der Nähe sind, klauen Sie Ihren Gegnern den Nachschub. Andernfalls zerschießen Sie die Kiste, was eine gewaltige Explosion auslöst.



Umgebung zerlegen
Durch Wasser können die Panzer nicht fahren. Die kleinen Holzbrücken brechen nach zwei, drei Treffern zusammen. Die kurzen Wege sind damit blockiert. Vor Zäunen, Büschen und Kisten brauchen Sie dagegen nicht Halt zu machen.



HIGH-TECH Die Nano Muscle Suits dienen als Panzerung und verbessern Fähigkeiten.

CRY-ENGINE 2 Der Wald sieht nicht nur echt aus, er reagiert auch dementsprechend. So lassen sich etwa Bäume von Panzern auswurzeln.

DÄMMERUNG Tag- und Nachtwechsel in Echtzeit sind kein Problem.



NAHAUFNAHME Selbst kleinere Hautunreinheiten sind bei den Spielfiguren zu erkennen.

Crysis

Crytek hat mit Far Cry (dt.) bewiesen, dass Top-Shooter nicht zwangsläufig aus den USA kommen. Das neue Werk aus Coburg könnte das Genre erneut revolutionieren.

Wir blicken auf eine malerische Insel. Die Sonne ist eben erst aufgegangen. Die Kamera fährt ans andere Ende des Eilands und dort geht sie wieder unter, in wenigen Augenblicken ist es Nacht. Beim Anblick des ersten Präsentationsvideos der Cry-Engine 2 wollten wir unseren Augen nicht trauen. Einen derartigen Detailreichtum und solch beeindruckende Physikspielereien bot bisher keine Engine: Ein Soldat kriecht auf den Knien durchs Gestrüpp, vor ihm liegt ein weißer Sandstrand. Die Blätter der Pflanzen knicken physikalisch korrekt zur Seite und werfen dabei realistische Schatten. In der nächsten Szene zeigt das Filmchen ein brennendes Fahrzeugwrack; das Feuer wirkt echt und erzeugt Flimmereffekte. Gleich danach fährt ein Lastwagen in eine Blechhütte, zerlegt diese realistisch in ihre Einzelteile. Kein Zweifel: Nach **Far Cry (dt.)** stellt das Coburger Entwicklerstudio Crytek mit **Crysis** abermals ein technisches Meisterwerk auf die Beine. Aber Grafik ist bekanntlich nicht alles.

Die Eiszeit kommt

In **Crysis** wollen extraterrestrische Aggressoren die Menschheit kalt machen, was Sie durchaus wörtlich nehmen dürfen. Mittels komplizierter Apparaturen schicken sich die Aliens an, unser Klima zu verändern, um es den eigenen Bedürfnissen anzupassen. Da sich die Wesen nur bei Minusgraden wohl fühlen, steht uns eine neue Eiszeit bevor. Allerdings nicht, wenn Jake Dunn ein Wörtchen mitzureden hat. Als Mitglied einer US-Spezialeinheit werden er und sein Team losgeschickt, um auf der eingangs erwähnten Insel nach dem Rechten zu sehen. Heikel: Auch Korea und China setzen Truppenbewegungen Richtung Südsee in Gang – Diskretion ist also angesagt. Deshalb springt Dunns Team unauffällig mit dem Fallschirm über der Insel ab. Auch hier beweist die Cry-Engine 2 ihre Kraft. Ohne jegliche Unterbrechung präsentiert sie in Echtzeit den kompletten Flug durch die Wolken, das Öffnen des Fallschirms und die Landung. Ergo bekommen Sie es im fertigen Spiel mit gigantischen Levels und kurzen Ladezeiten zu tun.

Gefahr im Anzug

Spielerisch beschreitet **Crysis** ebenfalls neue Pfade. So sind Jake und sein Team mit so genannten Nano Muscle Suits (NMS) ausgestattet. Das sind Anzüge, die nicht nur als Panzerung dienen, sondern auch die Fähigkeiten verbessern. Und zwar mittels verschiedener Programme, diesie mit den Nummerntasten auswählen. Je nach Situation bestimmen Sie, ob Ihre Spielfigur schneller rennen, mehr Ausrüstung tragen oder resistenter gegen Kugeln sein soll. Sogar Geräusche dämpft der Nano Muscle Suit, verbraucht dabei aber ebenso Energie wie beim Heilen von Verletzungen. Ja, das Ding läutet das Ende der Medi-Kits ein. Die Batterien laden sich nach einiger Zeit selbst wieder auf. Da die Augen der Aliens nur Wärmespektren wahrzunehmen scheinen, ist sogar die eingebaute Klimaanlage von Nutzen: Passen Sie die Temperatur der Umgebung an, sind Sie für die Außerirdischen unsichtbar. Sollte das alles nicht helfen, betätigen Sie die Notfalltaste, was durch eine enorme Druckwelle quittiert wird, die die Gegner in naher Umgebung außer Gefecht setzt.

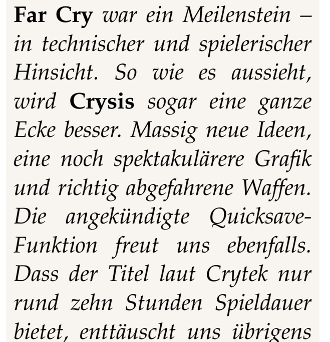
Raffinierte Waffen

Wie raffiniert und ausgefallen das Drumherum auch sein mag: **Crysis** ist und bleibt ein astreiner Ego-Shooter. Umso erfreulicher, dass sich die Coburger auch in puncto Waffendesign Gedanken machten. Neben den obligatorischen Pistolen, Maschinen- und Scharfschützengewehren sowie Flinten bietet **Crysis** auch echt abgefahrene Kaliber. Den Molecular Arrester zum Beispiel. Getroffene Gegner werden schockgefrostet und zerfallen wie Eisskulpturen, die man umwirft. Sie können dem Frost-Exitus aber entgehen, in dem Sie schnell die Heizung des Nano Muscle Suits aktivieren. Ebenso nett ist der Molecular Accelerator. Dieses Gerät wandelt Luftfeuchtigkeit in spitze Eissplitter um, die dann ins Ziel beschleunigt werden – eine tödliche Schußwaffe, der nie die Munition ausgeht. Der Abwechslungsreichtum der Gerätschaften macht auch vor den Fahrzeugen nicht halt. Neben diversen Automobilen steuern Sie sogar Jets und Hubschrauber. Vorbei also die Zeiten, in denen wir Cryteks Inselparadiese nur im Flugdrachen umkreisten.

Physikalisch korrekt

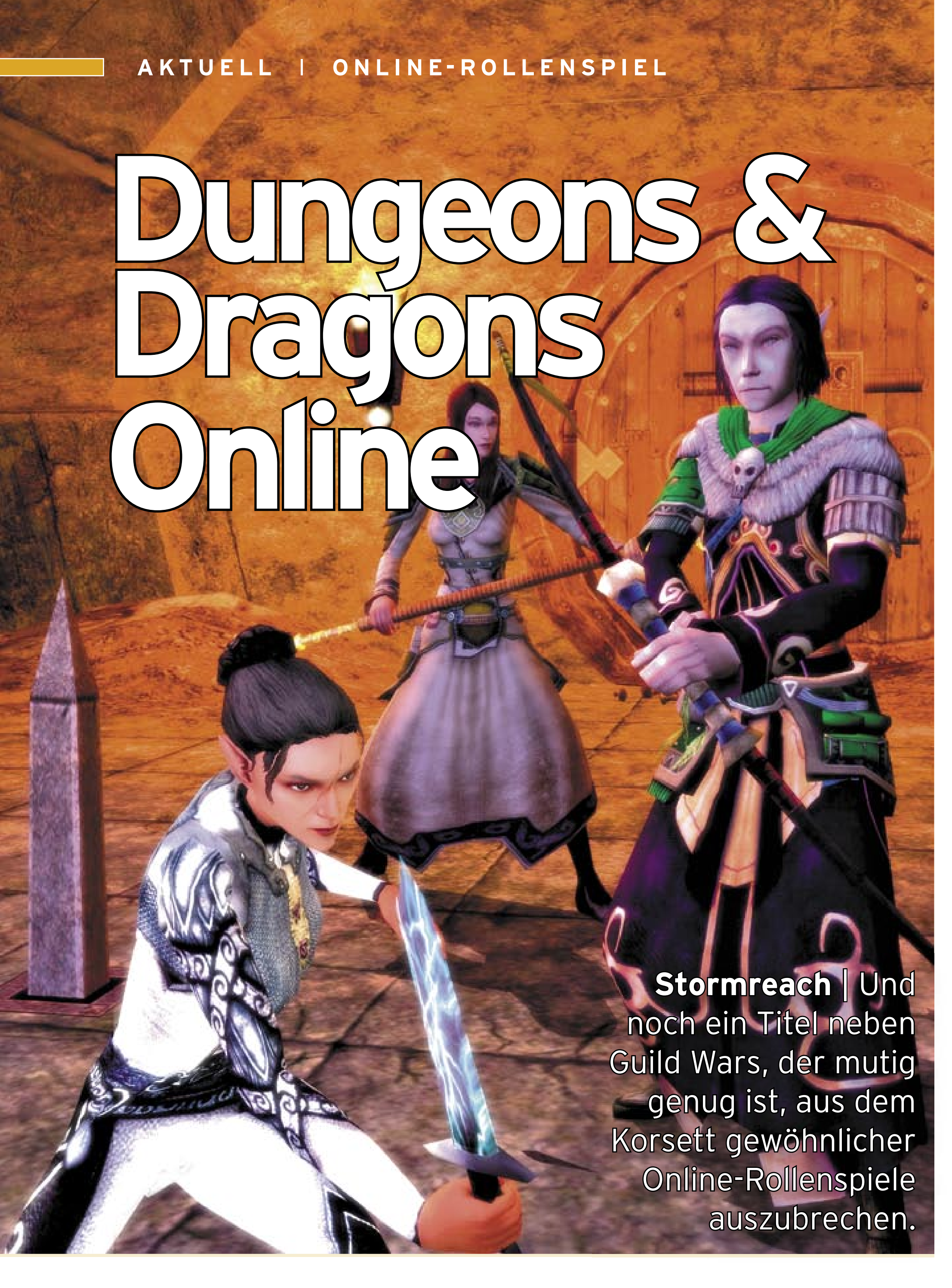
Auf die realistische Physik sind die Entwickler besonders stolz. Alle Objekte reagieren realistisch auf äußere Einwirkungen. Simple Beispiele: Fahren Sie mit einem Laster gegen einen Baum – wie in Wirklichkeit fällt der nur dann, wenn der Truck genügend Tempo hatte. Schleichen Sie durchs Dickicht, knicken die Pflanzen zur Seite, was eventuell anwesende Feinde registrieren. Wachtürme, Hütten und andere Objekte fallen physikalisch korrekt in sich zusammen, wenn die Krafteinwirkung stimmt. Wir können uns an kein Spiel erinnern, das in dieser Hinsicht an **Crysis** herankommt. Apropos erinnern: Ein weiteres Feature ist das Erinnerungsvermögen der KI. Waren Sie etwa in einem Gefecht besonders mutig, loben Ihre Mitstreiter Sie später dafür; sind Sie zunächst einer bestimmten Partei gegenüber besonders skrupellos, dürfen Sie später nicht auf deren Kooperation hoffen. Wie tief dieses Feature in die Spielmechanik verwurzelt ist, muss sich noch zeigen, der Atmosphäre dient es allemal. Damit die Spannung auch durchgehend erhalten bleibt, setzten die Entwickler eine Spielzeit von rund zehn Stunden an – um kleine Hänger wie in **Far Cry** zu vermeiden, heißt es. Dem Mehrspielermodus lässt man größere Sorgfalt angedeihen. Neben obligatorischen Deathmatch-Varianten arbeitet Crytek an einem taktischen Modus, in dem es gilt, Artefakte einzusammeln und in der eigenen Basis untersuchen zu lassen. Forschungserfolge bedeuten bessere Waffen, Fahrzeuge und Upgrades. Erscheinen soll **Crysis** bereits im vierten Quartal dieses Jahres. Unter dem Weihnachtsbaum würde sich das Spiel in der Tat sehr gut machen. (ai)

AHMET ISCITÜRK



__Far Cry__ war ein Meilenstein – in technischer und spielerischer Hinsicht. So wie es aussieht, wird __Crysis__ sogar eine ganze Ecke besser. Massig neue Ideen, eine noch spektakulärere Grafik und richtig abgefahrene Waffen. Die angekündigte Quicksave-Funktion freut uns ebenfalls. Dass der Titel laut Crytek nur rund zehn Stunden Spieldauer bietet, enttäuscht uns übrigens nicht. Lieber zehn Stunden Action als 30 Stunden Langeweile.

Entwickler: Crytek
Anbieter: Electronic Arts
Termin: 4. Quartal 2006



Dungeons & Dragons Online

Stormreach | Und noch ein Titel neben Guild Wars, der mutig genug ist, aus dem Korsett gewöhnlicher Online-Rollenspiele auszubrechen.

Seit Blizzard dem Genre der Online-Rollenspiele zur Massentauglichkeit verhalf, gehören Einsteigerfreundlichkeit und Solotauglichkeit zu den höchsten Tugenden. **D&D Online** setzt andere Prioritäten. Es richtet sich mit einem ungewöhnlichen Konzept an jene, die **Dungeons & Dragons** seit den 90ern als Markenzeichen für ausgetüftelte Regelwerke und anspruchsvollen Schwierigkeitsgrad schätzen.

Fans werden sich nach Spielstart einen Seufzer der Verzückung nicht verkneifen können, denn schon die Charaktererstellung ist von authentischer Komplexität. Seitenweise Fähigkeiten stehen zur Auswahl, jeder verteilte Punkt auf Statuswerte wiegt Welten. Die Geburt des Helden gerät zur Wissenschaft, die Einsteiger zu überfordern droht. Aufatmen lässt die Option, maßgeschneiderte Figuren ins Abenteuer zu führen. Klassen und Rassen richten sich streng nach der **D&D**-Vorlage – bis auf eine Ausnahme: Die so genannten Warforged sind neu und ähneln Steingolems. Was den Warforged an Grips fehlt, steckt ihnen in den Muskeln.

Stormreach als Schauplatz

Nach dem freiwilligen Tutorial bringt ein Schiff den frischgebackenen Helden zur Stadt Stormreach, dem vorerst einzigen Schauplatz des Fantasy-Reichs Ebberon. Es gibt keine frei betretbare Wildnis, dafür teilt sich Stormreach in große Abschnitte auf, deren Baustile voneinander abweichen. Je weiter Sie im Level fortschreiten, desto mehr Bezirke sind zugänglich.

Stormreach ist gleichzeitig die einzige Umgebung, in der Ihnen andere Spieler über den Weg laufen: Hier treffen sich Abenteurer zur Gruppenbildung für ihre Einsätze, die in abgeriegelten Instanzen stattfinden. Dort, und nur dort, fließen die Erfahrungspunkte. Um an Aufträge zu kommen, genügt ein Plausch mit Bürgern – das Quest-Ausrufezeichen bewährt sich ein weiteres Mal. Die Missionen bewegen sich innerhalb des Üblichen: Jungfrauen retten, Schätze bewachen und finden, gestohlene Artefakte zurückerobern, Keller von Kobolden säubern und so weiter.

Allein geht nichts

Die ersten Aufträge lösen Sie mit Glück allein, später gleichen Mitstreiter einer Lebensversicherung: Ein Barbar, der die Schläge einsteckt; ein Zauberer, der mit Magie Schaden anrichtet; ein Kleriker, der Verwundete verarztet; ein Dieb, der als Kundschafter agiert. Ausgewogene Gruppen sind genauso unverzichtbar wie überlegtes Vorgehen. Wer mit Kriegsgebrüll und gezogenem Schwert von Raum zu Raum fegt, dem geht schnell die Puste aus: Lebensenergie und Mana neigen sich schneller dem Ende zu, als es Online-Rollenspieler gewöhnt sind, und eine Regeneration kann nur einmalig an spärlich verteilten Rastschreinen erfolgen. Auch

World of Warcraft vs. Dungeons & Dragons Online

World of Warcraft und Dungeons & Dragons Online: Stormreach teilen nur die Genre-Bezeichnung des Online-Rollenspiels. Die Spielmechanik fällt unterschiedlich aus.

	World of Warcraft	D&D Online
Kampf	Zugeschlagen wird automatisch, Spezialangriffe sind selbst auszuführen. Die Chance, Angriffe zu blocken, hängt von Statuswerten ab.	Jeder Schlag erfordert einen Klick auf die linke Maustaste, auch abgewehrt wird in Echtzeit. Die Kämpfe sind verhältnismäßig actionorientiert.
Welt	Große, epische Fantasy-Welt mit Außen- und Innenlevels.	Die Stadt Stormreach ist der bislang einzig verfügbare Schauplatz, darunter erstrecken sich Dungeons.
Gruppenzwang	Stufenanstiege funktionieren auch solo problemlos, ab Level 60 sind Dungeon-Fortschritte nur noch in der Gruppe zu erreichen.	Gleich von Anfang an zwingt das Spiel zur Party-Bildung. Allein gibt's kein Weiterkommen, ausgewogene Gruppen sind Pflicht.
Charakterfortschritte	Monsterplätten gibt Erfahrungspunkte, Stufenanstiege folgen erst zügig, später langsamer. Bis Level 60 hat man das Gefühl, dass Verbesserungen immer in greifbarer Nähe sind.	Da es vorläufig nur zehn Stufen gibt, dauert selbst der Weg von eins auf zwei etwa zehn Stunden. Hinzu kommt: Erfahrungspunkte gibt es nur durch das Lösen von Quests, nicht durch Monsterhauen.
Erste Schritte	Die Charaktererstellung ist weitgehend auf Äußerlichkeiten limitiert, die Fähigkeiten der Figur werden vielmehr im Laufe des Spiels geformt.	Bei der Geburt Ihres Helden geht es **D&D**-typisch sehr komplex zur Sache: Es gibt etliche Fähigkeiten und wichtige Statuswerte.



AUSSICHTSLOS Wenn in **D&D** vier starke Monster einen Zauberer umringen, dann freuen sich seine Erben.



NICHT GANZ UNWICHTIG: REFLEXE Der Gegner holt aus – jetzt ist der optimale Augenblick gekommen, rechtzeitig die Taste zum Abwehren zu drücken.



TEAMWORK So ist es richtig: Der Zauberer spricht Sprüche von der Flanke aus, die wackeren Krieger stehen vorn im Getümmel.

NIX FÜR SOLISTEN In **D&D Online** ist es beinahe unmöglich, solche Gegner im Alleingang zu bekämpfen. Nur in der Gruppe geht es ordentlich vorwärts.



LEICHTE BEUTE Kobolde wie diese sehen fies aus, halten aber kaum Treffern stand: Ein Level-1-Charakter wird mit ihnen locker fertig.



WILLKOMMEN IN STORMREACH Ein Segelschiff bringt Sie nach Abschluss des Tutorials in die einzige Stadt, die im gesamten Spiel vorkommt.

KAMPF DER GIGANTEN Riesen werfen Steine oder stampfen mit den Füßen. Getroffene Spieler haut es aus den Socken. Sich wieder aufzurappeln, kostet Sekunden …

FRISCHLUFT Außenareale gibt es, ähnlich wie in **Guild Wars**, nur als Instanz. Anderen Spielern kann man ausschließlich in der Stadt Stormreach über den Weg laufen.

mittels Tränken lassen sich verlorene Punkte wiederherstellen, doch solche Wundermittel sind selten. Wenn's blöd läuft, stehen Sie mit leerem Energiebalken vor dem Bossgegner.

Deshalb: Immer mit der Ruhe. **D&D Online** ist zwar ein Spiel, in dem schnelle Kämpfe wichtigen Raum einnehmen, es erfordert aber genauso viel taktisches Geschick. So gibt es beispielsweise keinerlei Erfahrungspunkte für erledigte Gegner, sondern ausschließlich für erfolgreich abgeschlossene Aufgaben. Dieses Prinzip drängt kriegerische Lösungen teils in den Hintergrund: Ein Dieb mit Grips wird es nicht mit Feinden aufnehmen, wenn er dank Tarnung einfach an ihnen vorbei schleichen kann.

Ohnehin gehören Diebe, die in einigen Online-Rollenspielen das fünfte Rad am Party-Wagen darstellen, zur massiven Stütze einer Gruppe: Nur Diebe erkennen Fallen oder geheime Türen, hinter denen Truhen versteckt sind. Und nur Diebe sind in der Lage, Mechanismen zu betätigen, um verschlossene Türen aufzusperren. Für entschärfte Fallen lässt das Spiel sogar Erfahrungspunkte springen.

Raum für Verbesserung

Zum Zeitpunkt des Beta-Tests erwies sich vor allem eine Sache als spielspaßhemmend: Level-Anstiege dauern extrem lange, wie bei Spielen auf Basis von **D&D** üblich. Stufe zwei lässt sich innerhalb von zehn Stunden erreichen, für drei muss man die doppelte Menge an Zeit einkalkulieren. Bei zehn liegt vorläufig das Maximum.

Online-Rollenspieler, die das rasante Tempo von **World of Warcraft** schätzen, werden dieses System kaum als motivierend begreifen können. Hinzu kommt, dass der Charakterfortschritt ähnlich zäh vonstatten geht: Hier mal eine neue Fähigkeit, da mal ein weiterer Zauberspruch – zu wenig, um diese Sucht zum Weiterspielen wecken zu können, von der Augenringe tags darauf erzählen.

In den Bereich der Enttäuschungen gehört auch die Abwesenheit von Spieler-gegen-Spieler-Gefechten, obwohl das Spielkonzept mit seinen Echtzeit-Kämpfen wie darauf zugeschnitten scheint: Geschlagen wird per Maustaste, abgewehrt auch. Im Gefecht hilft es, wie im Ego-Shooter seitlich auszuweichen, damit der Gegner keine Treffer landet. Für gewöhnlich kündigen Monster ihre Angriffe über eindeutige Animationen an – eine knapp bemessene Zeitspanne bleibt zum Reagieren. Keiner braucht übermenschliche Reflexe, aber etwas Geschicklichkeit kann nicht schaden, vor allem als Kämpfer, der vorn im Getümmel mitmischt.

THOMAS WEISS



Zwar fühlte sich mein Ausflug in die Beta-Welt von **D&D Online** *noch nicht 100%ig geschmeidig an, aber das Spielkonzept ist frisch und mutig: Statt Haudrauf-Gefechten steht gewissenhaftes Teamwork im Fokus – die Gier nach Erfahrungspunkten verblasst. Das ist genau das richtige für besonnene* **D&D**-*Spieler.*

Entwickler: Turbine
Anbieter: Atari/Codemasters
Termin: Ende März 2006

INTERVIEW MIT DAVID ECKELBERRY

„Ich habe nicht vor, irgendeinem Spiel die Abonnenten wegzuschnappen."



DAVID ECKELBERRY ist Lead Game Systems Designer bei Turbine Games.

PC Games: Es gibt weltweit mehr als fünf Millionen **World of Warcraft**-Spieler. Wie willst du die überzeugen, stattdessen mit **D&D Online** anzufangen?

Eckelberry: „Ich finde es gut, dass so viele Menschen **World of Warcraft** spielen. Als Spieldesigner eines Online-Rollenspiels muss ich mich ganz einfach darüber freuen, dass das Genre einen solchen Zuspruch erhält und die Community stetig wächst. Um mit **D&D Online** erfolgreich zu sein, müssen wir die fünf Millionen **World of Warcraft**-Abonnenten nicht abwerben, das will ich auch gar nicht. Ein Spiel in diesem Genre wäre mit zehn, vielleicht 15 oder gar 20 Prozent von dieser Zahl bereits unheimlich erfolgreich, zumal der Markt ja stetig wächst. Die andere Antwort auf die Frage lautet: Ich habe nicht vor, irgendeinem Spiel die Abonnenten wegzuschnappen. Da draußen gibt es Millionen von **D&D**-Fans, die bereits seit Ewigkeiten die Pen&Paper-Variante spielen. Die können es doch gar nicht mehr erwarten, sich in unser **D&D Online** zu stürzen."

PC Games: Diese Pen&Paper-Fans werden sich auch ziemlich wundern, wenn sie sehen, dass sich das Spiel nicht hundertprozentig an der Vorlage ausrichtet.

Eckelberry: „Es gibt tatsächlich ein paar Änderungen, obwohl wir versucht haben, den Regeln so treu zu bleiben wie möglich. Ein Beispiel ist unser Magiesystem. Im Pen & Paper verfügen Magier über Zauber-Slots und haben dadurch nur eine beschränkte Anzahl an vorgemerkten Zaubersprüchen zur Verfügung. Dieses System funktioniert nur, wenn man die Möglichkeit hat, häufig zu rasten. Es ist daher untauglich für ein schnelles Spiel wie **D&D Online**. Deswegen verwenden wir ein System, das ganz regulär auf Mana basiert. Der Magier kann dadurch mehr als nur ein bis zwei Kämpfe hintereinander seine Sprüche zaubern, ohne rasten zu müssen."

PC Games: Lass uns raten: Als die **D&D**-Fans davon Wind bekamen, gingen bei dir Morddrohungen ein?

Eckelberry: (lacht) „Natürlich! Da draußen gibt es Spieler, die wirklich jedes Detail im **D&D**-Regelwerk kennen und lieben. Auch einige unserer Beta-Tester reagierten zunächst negativ: ‚Hey, das ist nicht mehr **D&D**! Wo sind meine Zauber-Slots? Wo sind all die kleinen Dinge, die ich aus dem Pen&Paper-Spiel kenne?' Wir haben ihnen dann erklärt, warum gewisse Änderungen nötig waren. Die meisten haben es kapiert."

PC Games: Es gibt nur eine Stadt im Spiel. Denkst du nicht, dass das Spieler abschreckt, die von einem Online-Rollenspiel eine gewaltige Spielwelt erwarten?

Eckelberry: „Das ist alles eine Frage der Erwartungen. Wenn du einen Spieler das erste Mal **D&D Online** spielen lässt, wird er zunächst verwirrt sein. Unser Spiel ist eben keine Kopie eines anderen Titels wie etwa **Everquest** oder **World of Warcraft**. Das Konzept, nur eine Stadt zugänglich zu machen, hat Vor- und auch Nachteile. Gut ist, dass man immer jemanden findet, mit dem man spielen kann. In anderen Online-Rollenspielen ist es meistens so, dass die Spieler sich in der riesigen Welt verteilen und man deswegen keine Gruppe zusammenbekommt. Gerade das Gruppenspiel ist jedoch entscheidend für **D&D**. Deshalb mussten wir sicherstellen, dass man in **D&D Online** stets genügend Mitspieler in den Tavernen findet. Außerdem bedeutet die eine Stadt ja nicht, dass man dort die ganze Zeit rumhängen muss. Wer will, kann größere Entfernungen zurücklegen und beispielsweise per Teleporter, Schiff oder Bahn auf Reisen gehen."

PC Games: Die Charakterlevel-Höchstgrenze liegt bei zehn, was ziemlich ungewöhnlich ist. Was für eine Idee steckt dahinter?

Eckelberry: „Stimmt, es ist ungewöhnlich. Die simple Antwort darauf lautet auch hier: Wir wollen dem **D&D**-Regelwerk so treu wie möglich bleiben. Denn das ursprüngliche Pen&Paper-Spiel hat gerade mal 20 Levels – selbst wenn wir diese Grenze bereits jetzt verfügbar machen würden, wäre das trotzdem noch weit unter dem, was andere Online-Rollenspiele mit teilweise 60 und noch mehr Stufen anbieten. Deshalb beschränken wir uns momentan auf zehn Levels, denn so haben wir noch genügend Raum, um das Spiel mit Add-ons zu erweitern – auf Level 12, 14 oder vielleicht sogar höher. Doch trotzdem soll der Spieler eine Menge Freiheiten bekommen, wenn es um seine Charakterentwicklung geht. De facto haben wir sogar so etwas wie 50 Levels, denn nach ungefähr 20 Prozent eines jeden Levels bekommt der Spieler einen Aktionspunkt. Diese Idee haben wir uns von der Pen&Paper-Welt Eberron abgeschaut, in der **D&D Online** spielt. Aktionspunkte werden benutzt, um neue Fertigkeiten zu kaufen oder zu verbessern. Auf diese Weise hat der Spieler immer ein Ziel vor Augen, selbst wenn der nächste Charakterlevel vielleicht noch eine Woche entfernt ist."

PC Games: Ihr habt euch dafür entschieden, Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe wegzulassen. Auch Sony Online wollte mit **Everquest 2** zunächst auf PvP-Gefechte verzichten. Doch dann wurden die Spielerproteste so groß, dass sie zuerst Arenen einbauten und nun, mit dem Erscheinen des zweiten Add-ons **Kingdom of Sky**, auch richtige PvP-Server aufstellen. Wir halten die Entscheidung, komplett auf PvP zu verzichten, für sehr gewagt.

Eckelberry: „Wir haben eine Menge über PvP nachgedacht, doch es ist einfach nicht der Fokus der Pen&Paper-Vorlage. Hinzu kommt, dass das **D&D**-Regelwerk sich nicht für PvP anbietet, was ein Problem für uns darstellt, da wir ja eben diese Regeln möglichst unverfälscht für **D&D Online** übersetzen wollen. Klassen wie Kleriker, Magier oder Kämpfer sind darauf ausgelegt, als Team zu funktionieren. Würden wir sie gegeneinander antreten lassen, müssten wir gravierend in das Regelwerk eingreifen, was wir ja gerade vermeiden wollen."

PC GAMES 04/06

DAS SCHICKSAL DER GESAMTEN GALAXIE LIEGT IN DEINEN HÄNDEN.

BIST DU BEREIT?

DIE FLOTTEN
Baust du lieber schnell eine TIE Fighter-Staffel oder sparst du für eine Flotte tödlicher Sternenzerstörer?

DIE ELEMENTE
Wartest du, bis der Eissturm vorbei ist oder schickst du deine bibbernden Soldaten für einen Überraschungsangriff ins Schneetreiben?

DIE ULTIMATIVE WAFFE
Zeigst du ihn sofort oder wartest du, bis dein Feind nur noch die weiße Flagge hissen kann, wenn du mit dem Todesstern anklopfst?

DIE KREATUREN
Begegnest du lieber dem Rancor mit dem unstillbaren Hunger auf Soldatenauflauf oder gehst du lieber einen Umweg?

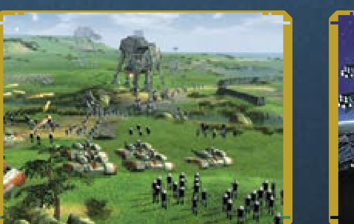
DIE ARMEEN
Lust auf etwas Todeswalzer in der Rebellenbasis mit deinen AT-ATs oder lieber doch ein Bombardement aus dem All?

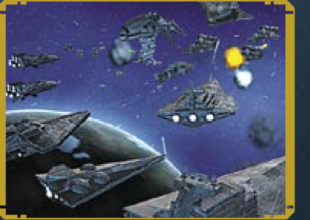
DEINE TAKTIK
Nutzt du lieber Guerrilla-Taktik oder überrennst du deinen Gegner einfach mit absoluter Überzahl?

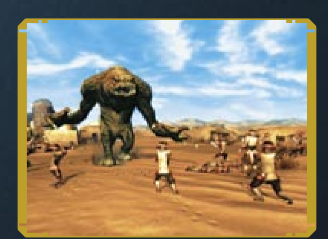
STAR WARS
EMPIRE AT WAR

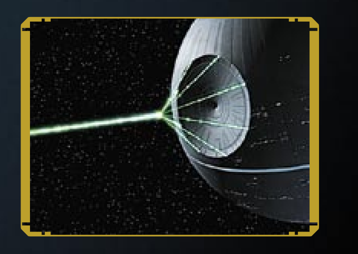


Wiederholst du *Star Wars*™-Geschichte, oder schreibst du sie für immer um? Beweise dein strategisches Geschick im Kampf um die ganze Galaxie mit ***Star Wars*™: Empire at War™. Dank revolutionärem Ressourcenmanagement kannst du dich ohne Umwege in die Schlacht begeben. Führe die Rebellenallianz und besiege das Imperium, oder entscheide dich für die Dunkle Seite und ersticke die Rebellion mit dem Todesstern im Keim. Wie du dich auch entscheidest, jeder Soldat, jede Flotte und jedes Battalion hört auf dein Kommando. Schreib Geschichte! AB JETZT IM HANDEL!**
www.empireatwar.com



















MOST WANTED

Gewinnspielpreise für über 1.600 Euro:

Als kleinen Dank für Ihre Beteiligung an unserer Most-Wanted-Aktion verlosen wir jeden Monat Vollversionen, Fanartikel und anderes Schönes zu aktuellen Top-Spielen. Wir wünschen allen Teilnehmern viel Glück!



2x Kochen mit EA
(je + 350,-)

Wollen Sie mal einem Starkoch auf die Finger schauen? Anläßlich des **Die Sims 2**-Add-ons **Open for Business** lädt Electronic Arts zum Kochkurs unter den Fittichen von René Steinbach ein, bekannt aus dem Fernsehsender **TV Gusto**. Anreise und Übernachtung sind natürlich inklusive.



3x The Regiment-Fanpaket
(je + 75,-)

Treten Sie ein in den British Special Airservice (S.A.S.), eine der berüchtigsten Anti-Terror-Einheiten der Welt. Sie retten in Shooter-Manier Geiseln und schalten gefährliche Terroristen aus. Neben dem Spiel bekommen Sie eine original **The Regiment**-Tasche und ein Mauspad.



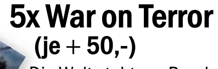
5x Commandos: Strike Force
(je + 50,-)

Die legendäre **Commandos**-Serie meldet sich mit dem vierten Teil endlich zurück! Auch diesmal kämpfen Sie sich auf Seiten der Alliierten mit einer Spezialeinheit durch den Zweiten Weltkrieg. Die actionreichen Missionen präsentieren sich zudem in schicker 3D-Grafik.



5x Shrek Superslam
(je + 40,-)

Mit **Shrek Superslam** erleben Sie Wrestling mal ganz anders. Als einer von 20 Figuren aus den **Shrek**-Filmen kämpfen Sie sich durch skurrile Cartoon-Arenen. Mit dabei sind natürlich Esel, gestiefelter Kater und ein großer grüner Oger namens Shrek.



5x War on Terror
(je + 50,-)

Die Welt steht am Rande einer Katastrophe, als ein chinesisches Zivilflugzeug abgeschossen wird. China verdächtigt die Westmächte – in Wirklichkeit ist ein Terrornetzwerk verantwortlich. Nun liegt es an Ihnen, den Konflikt im Echtzeit-Taktikspiel **War on Terror** einzudämmen.

Sie bestimmen, worüber Sie lesen: In Most Wanted wählen PC-Games-Leser die Hits von morgen – und haben die Chance auf Preise im Wert von über 1.600 Euro!

Monat für Monat stellen wir Ihnen zehn viel versprechende Neuheiten vor – darunter frisch angekündigte Spiele genauso wie Projekte, die bereits länger in der Entwicklung sind, zu denen es jetzt aber neue Erkenntnisse gibt. Oder die wir inzwischen selbst spielen konnten. Den am häufigsten genannten Spielen der Abstimmung widmen wir uns in einer der darauffolgenden Ausgaben in aller Ausführlichkeit, etwa durch Interviews, Studiobesuche, Videoreports, Aktionen auf pcgames.de bis hin zu Titelstorys.

Wer mitmacht, bestimmt also aktiv das Programm von PC Games und pcgames.de mit. Darüber hinaus haben Sie die Chance auf attraktive Preise, angefangen bei Vollversionen aktueller PC-Spielehits bis hin zu nicht im Handel erhältlichen Sammlerstücken.

Und so stimmen Sie für Ihren Favoriten:

PER E-MAIL: Schicken Sie die Kennziffer Ihres Favoriten einfach an unsere Mail-Adresse mostwanted@pcgames.de. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen!

PER POSTKARTE: Schreiben Sie Ihren Favoriten auf eine Postkarte und schicken Sie diese an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort: Most Wanted, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

PER WEBSEITE: Auf www.pcgames.de finden Sie ein Formular, wo Sie bequem Ihre Stimme abgeben und am Gewinnspiel teilnehmen können.

TEILNAHMEBEDINGUNGEN: Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter von COMPUTEC MEDIA AG, Activision, Electronic Arts, Konami, Eidos Interactive und Deep Silver.
Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. Teilnahmeschluss ist Montag, der 10. März 2006.

Leser-Hitliste der Ausgabe 03/06

1. Medal of Honor: Airborne
2. Two Worlds
3. Darkstar One
4. Runaway 2
5. Driver 4
6. Huxley
7. Age of Conan
8. FSW: Ten Hammers
9. City Life
10. Tabula Rasa

1.

GEHÖRNT Bei den Monstern handelt es sich um wandelnde Tier- und Menschenexperimente mit angeflanschten Metallteilen.

SCHWERELOS Im Raumanzug oder Minischiffen flitzen Sie durch den Weltraum. Letzteres klappt auch bei Mehrspielerpartien.

UNTOT In der Geisterform lassen Sie Ihren Körper zurück. Vor Ihnen schwebt der Geisterfalke, der die Richtung anzeigt.

Prey

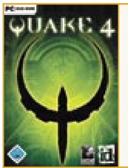
Ein Indianer auf dem Kriegspfad mit Aliens! Prey ist kein alltäglicher Shooter – und auf jeden Fall ein sehr schicker.

Es ist ein Déjà-vu-Erlebnis, als uns Tim Gerritsen, Chef des Entwicklerstudios Human Head, die ersten Szenen aus **Prey** vorführt. Das liegt nicht nur an den grausamen Experimenten, denen gleich der Vater des Helden zum Opfer fällt. Die detaillierte Umgebung des Alien-Raumschiffs, teils organisch und mit technischen Apparaturen gespickt, wirkt ebenfalls vertraut. Der Groschen fällt kurz darauf: Die Prachtoptik entspringt der gleichen, markanten Grafik-Engine wie **Quake 4 (dt.)**.

Damit erschöpfen sich aber weitestgehend die Parallelen. Protagonist Tommy, Retter der Welt in spe, hat mehr drauf als nur Ballern. Außerirdische attackieren die Erde und verschleppen Ihn mit Freundin und seinem Vater auf das Mutterschiff. Er entwischt und irrt allein auf dem Schiff umher, bedroht von allerlei feindseligen Kreaturen. Hier ist Kreativität gefragt, denn der Spieler nutzt die Umgebung und die physikalischen Gegebenheiten für diverse Rätsel. So kegeln Sie Futterpäckchen durch einen Raum, die Sie anschließend platzen lassen, um einen Durchgang zu schaffen. An anderer Stelle trotzen Sie der Gravitation und laufen kopfüber und an Wänden über spezielle Bahnen. Als entfernter Nachfahre der Cherokee-Indianer verfügt Tommy über hilfreiche spirituelle Fähigkeiten. Er verlässt seinen Körper nach Belieben und wandelt als Geist umher. Ein Geisterfalke zeigt ihm den Weg, übersetzt die Alien-Sprache und lenkt Gegner ab. Wenn der Spieler im Kampf unterliegt, tritt er in die Totenwelt ein, tankt Energie und kehrt je nach Erfolg mehr oder minder erfrischt wieder an den Kampfschauplatz zurück. Der Spielfluss bleibt dabei erhalten. Alternativ ist auch ein Schnellspeichersystem an Bord. Details wie Minispiele auf Automaten in der Bar und Songs von Black Sabbath, Heart oder Judas Priest versüßen das Spielerlebnis. Den Mehrspielermodus durften wir bereits selbst ausprobieren. Trotz verhaltener Laufgeschwindigkeit machen die Orientierungswechsel mit der veränderlichen Anziehungskraft daraus ein flottes Spektakel. Je nach Karte gibt es mit Raketen bestückte Gleiter. Damit konnten wir in einem Level zwei der Einstiegsstellen abdecken, zu Fuß hatten die Gegner nur noch wenig Chancen. Für Fans von **Doom 3** oder **Quake 4 (dt.)** steht mit **Prey** der nächste Spielspaßkracher ins Haus. (as)

Entwickler: Human Head Studios
Anbieter: Take 2
Termin: 2006

... im Vergleich mit



Quake 4 (dt.)

- **SZENARIEN** Abseits von Fabriken und Raumstationen streunen Sie in **Prey** als Indianer durch eine Wüste, vergnügen sich in der Bar des Reservats oder fliegen kurze Passagen im Raumgleiter.
- **INNOVATION Quake 4 (dt.)** ist ein solider Shooter ohne große Überraschungen. **Prey** kommt mit interessanten Physikspielereien und Minirätseln.
- **WAFFEN** Dem ausgefeilten Arsenal von **Quake 4 (dt.)** will **Prey** ausgefallenere, organische Waffen entgegensetzen.
- **RASANZ** Die **Prey**-Vorabversion ist etwas gemächlicher als die Konkurrenz. Tricksprünge sind nebensächlich, Sie spielen die Widersacher mit den Gravitationsänderungen an die Wand.
- **MEHRSPIELEREXTRAS Quake 4 (dt.)** bietet Sprungrampen und Boni von der Schadenssteigerung Quaddamage bis hin zum beschleunigenden Beast. **Prey** trumpft mit Miniraumschiffen und Portalen auf. Als Bonus schlüpfen Sie in die Geistergestalt, für die Sie Friedenspfeifen einsammeln.



2.

ANFANG VOM ENDE Das Spiel beginnt mit der finalen Schießerei der Filmvorlage, inklusive einer nicht unwesentlichen Handlungskorrektur.



SPRINGT SOFORT AN Weniger eine realistische Fahrsimulation als vielmehr flotte Arcade-Sause.

Scarface

Mit markanter Filmlizenz und Spielablauf-Vielfalt will dieser Gangster-Karrierist Grand Theft Auto an den Kragen gehen.

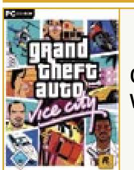
Sich in der Drogenszene Miamis durchzusetzen, ist kein Kinderspiel. Vor allem, wenn man eine dem Tod von der Schippe gesprungene Unterweltgröße ist, die in blutigen Bandenkriegen ein Revier nach dem anderen von erbitterten Gangsterfeinden zurückerobert, während man viele Menschen in Hawaii-Hemden sieht und im Autoradio stetig Achtzigerjahrehits laufen. Brian de Palmas Gangster-Tragödie **Scarface** war eine der Inspirationen für Rockstars **Grand Theft Auto**-Episode **Vice City**. Jetzt kommt nach all den Jahren das offizielle Spiel zum Film daher und staubt ein bisschen was von dessen spielerischer Formel ab. Mit dem Antlitz des Schauspielers Al Pacino versehen, erforschen Sie in der Rolle von Tony Montana eine offene Spielwelt zu Fuß, in Autos oder Booten. In Hinterhöfen beeinflusst man durch gutes Tastendruck-Timing den Verlauf von Dealer-Verhandlungen. Den Löwenanteil des Spielablaufs beanspruchen Kämpfe zu Fuß, die in Verfolgeransicht kredenzt werden und bei denen man bestimmte Trefferzonen anvisieren kann. Kunstvolle Schüsse werten ebenso wie besonders riskante Fahrmanöver Ihren Unterweltruf auf, was wichtig ist, um weitere Story-Missionen freizuschalten. Zwischendurch hat man die Wahl zwischen zahlreichen nicht-linearen Aufträgen.

Kommen wir zum Geschäft

An geschrottete Autos und tief fliegende Kugeln hat man sich im Genre gewöhnt. Doch den Aufbauaspekt pflegt **Scarface** ungewöhnlich stark. Das wachsende Imperium beschert immer größere Einnahmen, die vielseitigen Ausgabegelegenheiten verlangen strategische Entscheidungen. In der Kategorie „Vehikel" haben Sie die Wahl zwischen besonders ausgefeilten Autos und Booten. Als Personal heuern Sie zum Beispiel Handlanger (Ballerbeistand), Chauffeur (für Lenkfaule) oder Fitness-Trainer (verbessert Montanas Nahkampfkünste und Wegrenn-Ausdauer) an. Bei den Investments bieten sich die eigene Hausbank (erspart Geldwäsche) oder ein Plattenlabel (beschert mehr Soundtrack-Songs) als Renditebringer an. Mit teurer Inneneinrichtung steigert man indes seine Reputation und befriedigt leichte **Sims**-Gelüste beim Herumspazieren in der Villa Tony. **Scarface** muss derzeit etwas nachsitzen. Zweifel an der „Auf der Höhe der Zeit"-Tauglichkeit der Grafik führten zu einer Generalüberholung der Render-Technik. Verbesserte Lichtspezialeffekte sollen den Tag-/Nacht-Wechsel besser zur Geltung bringen. Zu den zusätzlichen für die PC-Version geplanten Verbesserungen gehören schärfere Texturen, erhöhte Sichtweite und großzügigere Bump-Mapping-Ausstattung. (hl)

Entwickler: Radical
Anbieter: Vivendi Universal
Termin: 4. Quartal 2006

... im Vergleich mit



Grand Theft Auto Vice City

- **ACTION-ABMISCHUNG** **Vice City** befahren Sie vor allem, die Action zu Fuß schwächelt etwas. In **Scarface** ist das umgekehrt: anspruchsvollere Per-pedes-Shoot-outs, dafür ein unkompliziertes Arcade-Fahrgefühl.
- **SPIELWELT** Beide Titel spielen im Miami der Achtzigerjahre. In **Scarface** steckt das Stadtbild voller fiktiver Lokalitäten aus der Filmvorlage. Im Gegensatz zu **Vice City** gibt es auch Schauplätze außerhalb der Stadtregion, einige Missionen spielen auf Inseln oder in Südamerika.
- **GRAFIK** Vergangenes Jahr sah **Scarface** in dieser Kategorie noch wie ein sicherer zweiter Sieger aus, doch die andauernden Verbesserungen am Renderer zeigen langsam Wirkung. Die bisherigen Bilder zeigen noch Konsolen-Grafik, die PC-Version soll verbessert werden.
- **GESCHWÄTZIGKEIT** Redselig war **Vice City** nur bei den Zwischensequenzen. In **Scarface** können Sie jeden Passanten anquatschen und ein paar Sätze wechseln, wenn auch ohne Wahl zwischen mehreren Antworten.
- **INVESTITIONEN** In **Vice City** bescheren gekaufte Gebäude Einkommen und Zusatzmissionen, bei **Scarface** können Sie Geld für mehr Dinge mit weiter reichenden Auswirkungen auf den Spielverlauf ausgeben.

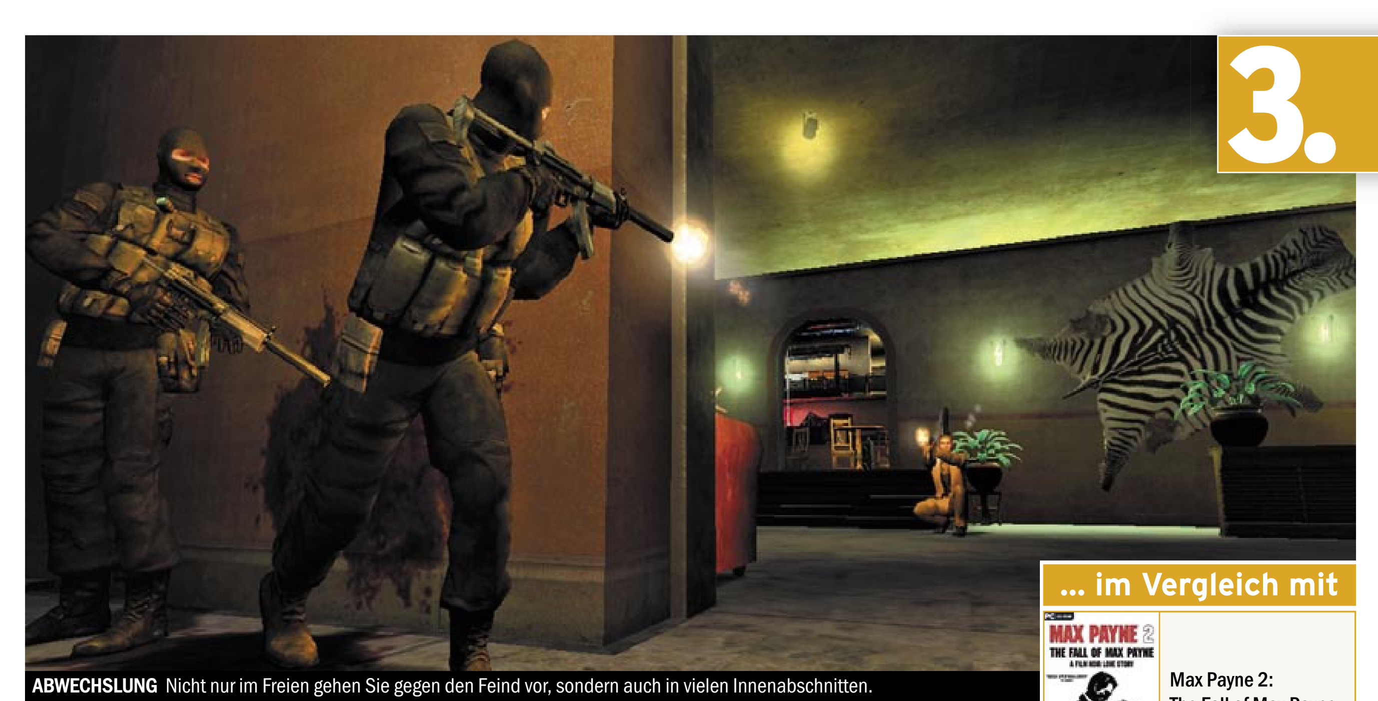


MUNTERES MIAMI Nahtloser Übergang von Vehikel- zu Fußgänger-Action in einer offenen Spielwelt.



DROGENFAHNDUNG AUSBOOTEN Auf dem Wasserweg schmuggeln wir heiße Ware an der Küstenwache vorbei.

3.



ABWECHSLUNG Nicht nur im Freien gehen Sie gegen den Feind vor, sondern auch in vielen Innenabschnitten.

El Matador

Als DEA-Agent packen Sie das Drogenproblem an der Wurzel – direkt vor den Haustüren der Narco-Barone.

Bei **El Matador** handelt es sich um einen schnörkellosen Shooter, den Sie aus der Verfolgerperspektive spielen. Als Agent der DEA (Drug Enforcement Administration) haben Sie alle Hände voll zu tun: Anscheinend war Ihr Bruder bei seinen Ermittlungen etwas zu erfolgreich – die Drogenmafia hat ihn eliminiert. Ergo lautet Ihr Auftrag: Beenden Sie seinen Job, legen Sie dem Drogenkartell das Handwerk! Zum Glück ist der Protagonist nicht allein unterwegs, ein dreiköpfiges Team steht ihm zur Seite, das eigenständig handelt. Sie können Ihren Handlangern also keine Befehle erteilen, aber die KI-Jungs unterstützen den Spieler gut.

Realistisches Gepurzel

Martin Stehlik, Pressesprecher von Cenega (Vertrieb von **El Matador** in Osteuropa), und Michael Lekovski, Produzent beim Entwickler Plastic Reality, präsentierten uns bei ihrem Redaktionsbesuch einen einzigen Level, den wir mehrmals durchspielten. Dabei lieferten uns die Entwickler den Beweis, dass die KI nicht geskriptet ist. Jedes Mal verhielten sich Gegner und Teamkameraden anders, aber stets der Situation entsprechend. Wir ballerten uns vom Bootssteg ins Innere einer Insel, wo wir gleich zu Beginn über die realistische Physik staunten. Ein Beispiel: Eine Schubkarre fiel bei Beschuss nicht nur um, sondern ließ sich gezielt zerlegen. Putz bröckelte physikalisch korrekt von den Wänden, getroffene Gegner flogen lebensecht durch Fensterscheiben und Vieles mehr. Respekt, verdient auch die Optik. So ziemlich jeder Grafikeffekt findet Anwendung – von Specular- und Bumb-Mapping bis hin zu HDR-Rendering. (ai)

Entwickler: Plastic Reality Technologies
Anbieter: Frogster Interactive
Termin: 2. Quartal 2006

... im Vergleich mit

Max Payne 2: The Fall of Max Payne

- **SCHAUPLATZ** Während Remedys Star im Großstadtsetting angesiedelt ist, sorgt der Matador im südamerikanischen Dschungel für Ruhe und Ordnung. Die Levels wirken bei **El Matador** weitaus offener.
- **STORYTELLING Max Paynes** Markenzeichen sind die Comic-Strip-Zwischensequenzen – **El Matador** liefert Einschübe in althergebrachter, animierter Form.
- **PHYSIKMODELL** In **Max Payne 2** kullern Objekte realistisch durch die Gegend. **El Matador** geht noch weiter: Viele Gegenstände lassen sich zerstören und fallen physikalisch korrekt zusammen.
- **TEAM-ASPEKT** Max ist ein Einzelgänger und steht deshalb auch seinen Gegnern meist solo gegenüber. Der Matador kämpft häufig an der Seite eines KI-Teams, das jedoch eigenständig handelt.
- **BULLET TIME** Beide Spiele bieten eine Zeitlupenfunktion, die in Verbindung mit akrobatischen Hechtsprüngen für spektakuläre Szenen sorgt.



KNALLHART Der Matador ist nicht gerade zimperlich, wie dieses Bild belegt.



EFFEKTVOLL An dieser Stelle lässt sich so ziemlich alles realistisch zerlegen.

4.

GROSSEINSATZ Beim Anblick des Flughafenszenarios kann man sich eines flauen Gefühls in der Magengegend nicht erwehren. Nur gut, dass es ein Spiel ist.

Emergency 4

Kirchen, die einstürzen, Brandherde, die von Haus zu Haus übergehen – und mittendrin Sie, um das Chaos zu beseitigen.

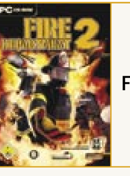
Spannende Katastropheneinsätze lieferten stets die Grundlage für die **Emergency**-Spielreihe. Das ist beim vierten Teil nicht anders, den uns Take 2 mittels Alpha-Version beim Redaktionsbesuch vorführte.

Retten, löschen, bergen

In 20 Missionen führt der Spieler als Einsatzleiter des „Global Fighters"-Teams seine Polizei-, Feuerwehr- und Sanitätseinheiten rund um den Globus, um brenzlige Situationen in den Griff zu bekommen. Vom simplen Baustellenunfall bis hin zu einer explodierten Forschungsstation in der Arktis ist alles dabei: Ein Auftrag führt Ihr Team sogar auf eine Bohrinsel. Die in den Vorgängerspielen zusammenhanglosen Missionen sind Geschichte. In **Emergency 4** ist das Einsatzteam in einer Stadt ansässig, in der ständig Unvorhergesehenes geschieht. So treibt ein Brandstifter sein Unwesen oder ein Suizident will sich von einer Brücke stürzen. Das Spannende: Sie wissen nie, wie sich eine Situation weiterentwickelt. Das hängt auch mit der neu integrierten Physik-Engine zusammen: Ihr Team ist eben dabei, einen umgestürzten Baum mit einem Kran zu bergen – legen Sie den jedoch unbedacht auf abschüssiges Gelände, macht sich das Bäumchen selbstständig, poltert den Hang hinunter und verursacht auf der unten gelegenen Straße einen Verkehrsunfall ... Ebenfalls neu ist die Steuerung: Das umständliche Kontextmenü existiert nicht mehr, dafür haben Sie einen intelligenten Maus-Cursor, der Ihnen – sobald Sie die Maus über ein Objekt oder eine Person bewegen – logische Standardaktionen vorschlägt, wie etwa Verletzte bergen. Außerdem reagiert Ihr Personal automatisch auf Situationen: Ein Arzt läuft gleich zu den Opfern, um sie zu untersuchen. Erfolgreich abgeschlossene Einsätze bescheren wertvolle Credits, mit denen Sie Ihre Ausstattung verbessern. Steht ein internationaler Einsatz bevor, rüsten Sie ein Transportflugzeug mit den gewünschten Fahrzeugen und Fachkräften aus. Da ist ein geschicktes Händchen gefragt, denn die Zuladung im Flieger ist begrenzt. (sw)

Entwickler: Sixteen Tons
Anbieter: Take 2 Interactive
Termin: 13. April 2006

... im Vergleich mit



Fire Department 2

- **EINSATZARTEN** Während Sie in **Fire Department 2** ausschließlich Feuer bekämpfen, bietet **Emergency 4** komplexere Szenarien.
- **MISSIONEN** Nach zwölf Einsätzen ist bei den Feuerwehrleuten Schluss, das „Global Fighters"-Team in **Emergency 4** hat mit 20 Aufträgen plus jeder Menge Zufallsereignisse deutlich mehr zu tun.
- **FEUERBEKÄMPFUNG** Bei beiden Spielen rechnen Sie besser immer damit, dass sich Brände weiter ausbreiten.
- **FAHRZEUGE UND SETTING** **Fire Department 2** enthält amerikanische Einsatzfahrzeuge und spielt ausschließlich in US-Szenarien. **Emergency 4** hält am europäischen Fuhrpark fest. Die Missionen finden aber auf der ganzen Welt statt, so auch in der arktischen Eiswüste.
- **MEHRSPIELERMODUS** Beide Spiele verfügen über einen Kooperativ-Modus, sodass man zusammen mit anderen die Missionen spielen kann.

6.

DICKHÄUTIG Natürlich gehört zu einem ordentlichen Tierpark auch ein Elefantengehege. Ein starker Stahlzaun verhindert, dass die grauen Riesen ausbüchsen.

Wildlife Park 2

Jetzt wird's wild: Die knuddelige Zoosimulation geht mit vielen interessanten Neuerungen in die zweite Runde.

Erinnern Sie sich noch an den Komödienstreifen **Wilde Kreaturen** (1997) mit John Cleese in der Hauptrolle? Als überforderter Direktor musste er sehr schnell feststellen, dass es keine leichte Aufgabe ist, einen Zoo zu leiten. Hätte er schon damals **Wildlife Park 2** am PC spielen können, wäre er schlauer gewesen. Hinterher weiß aber jeder alles besser ... Auf jeden Fall ging es im Januar tierisch ab in der PC-Games-Redaktion, als das Entwicklerteam mit einer Vorabversion des Spiels gastierte.

Tierisch viel los

Im Mittelpunkt von **Wildlife Park 2** steht der Simulationsaspekt. Mehr als 50 Tier- und 30 Pflanzenarten enthält das Spiel. Dabei werden komplette Ökosysteme und Nahrungsketten simuliert. Pflanzen benötigen den passenden Boden mit entsprechendem Feuchtigkeitsgehalt. Auch Temperatur und Wetterbedingungen sind von Belang: Wenn es regnet, brauchen Ihre Schützlinge Unterschlupf. Damit den Biestern nicht langweilig wird, platzieren Sie beispielsweise für Raubkatzen Kratz- und Klettermöglichkeiten, während Huftiere wie Elche auf Salzlecksteine abfahren. Im Spiel stehen Ihnen für diese Zwecke eine Vielzahl an Tierhäusern und Ausstattungsobjekten zur Verfügung.

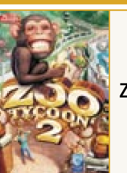
Der große Reibach

Neben der Lebenssimulation bietet **Wildlife Park 2** alles, was ein zünftiges „Park-Spiel" benötigt. Auf einem frei modellierbarem Spielfeld legen Sie Gehege an und platzieren Besuchereinrichtungen, Personalgebäude und Verschönerungen wie Bänke und Aussichtstürme. Mithilfe eines Forschungslabors können Sie anhand von Genmaterial sogar prähistorische Viecher wie Mammuts erschaffen. Besonders stolz sind die Entwickler auf die realistische Wassersimulation. Mit Pumpen fördern Sie das kühle Nass, das sich physikalisch korrekt dem Gelände anpasst. So sind Sie in der Lage, natürlich wirkende Gewässer, Flussläufe und Wasserfälle anzulegen.

Neben einer 20 Missionen umfassenden Kampagne, die Sie rund um den Globus führt, gibt es die Modi Freies Spiel und Sandkasten, in denen Sie sich austoben und Ihren Lieblingszoo nachbauen können. (sw)

Entwickler: B-Alive
Anbieter: Deep Silver
Termin: Mai 2006

... im Vergleich mit



Zoo Tycoon 2

- **TIERARTEN** 30 Tierarten tummeln sich in den Gehegen von Microsofts Zoospiel. **Wildlife Park 2** bietet mit über 50 Arten wesentlich mehr.
- **PFLANZENWELT** Sämtliche Pflanzen in **Wildlife Park 2** werden ebenfalls in Echtzeit simuliert und haben Ansprüche, die der Spieler erfüllen soll.
- **SPIELMODI** Beide Spiele enthalten vorgefertigte Szenarien und die Modi Freies Spiel und Sandkasten. Allerdings hat **Wildlife Park 2** aufgrund der Simulation kompletter Ökosysteme die Nase im Bereich Komplexität vorn.
- **WASSER** **Wildlife Park 2** bietet im Gegensatz zu **Zoo Tycoon 2** eine ausgefeilte Wassersimulation, die einer korrekten Geländephysik unterliegt.
- **PARKMANAGEMENT** Die Zoobesucher von **Wildlife Park 2** sind wesentlich anspruchsvoller als die Digitalmännlein in **Zoo Tycoon 2**. Dementsprechend verfügen Sie in **Wildlife Park 2** über mehr Objekte zur Parkgestaltung.

7.

VOLLES ROHR Was die Effekte angeht, setzt **War Front** auf eine hollywoodreife Präsentation. Gewaltige Explosionen prägen das gesamte Spiel.

KUGELHAGEL Eines der coolsten Features des Spiels: Steigen Sie selbst in Verteidigungsanlagen ein und wehren Sie die Gegner ab.

DA BRENNT DIE LUFT Die Walker-Mark-3-Engine stellt sogar Hitzeflimmern (links im Bild) dar, das etwa bei Explosionen entsteht.

War Front: Turning Point

Bildschirmfüllende Explosionen, ungewöhnliche Waffen und Fahrzeuge – das verspricht CDVs neuestes Strategiespiel.

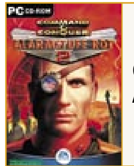
Erinnern Sie sich noch an das Szenario aus der **Command & Conquer: Alarmstufe Rot**-Serie? Damals durften Sie unter anderem mit Albert Einstein in die Vergangenheit reisen, um die Geschichte umzuschreiben. In eben diese Kerbe haut auch CDVs **War Front: Turning Point**. Vor dem Hintergrund einer fiktiven Zweiter-Weltkrieg-Geschichte schlagen Sie Echtzeit-Strategieschlachten, die schon in der ersten Spielminute an den erwähnten Klassiker erinnern.

Die volle Packung

PC Games besuchte bei eiskaltem Januarwetter Publisher CDV in Karlsruhe, um sich die aktuelle Pre-Beta-Version von **War Front** anzuschauen. Einzelspieler dürfen sich auf zwei Kampagnen freuen, bei denen Sie wahlweise mit den Deutschen oder Alliierten beginnen. „Wir möchten mit **War Front** den Massenmarkt ansprechen", erklärt Produzent Elmar Grunenberg. Damit das gelingt, setzt das Spiel vor allem auf riesige, actiongeladene Schlachten. Schon nach wenigen Minuten hat der Spieler eine komplette Basis zur Verfügung und kann sich für den einzig verfügbaren Rohstoff Gold Einheiten kaufen. Sämtliche Fahr- und Flugzeuge sowie die Soldaten sehen auch bei näherer Betrachtung exzellent aus. Viele Details wie beispielsweise die Sonnenbrillen der Jet-Pack-Flieger oder schwingende Tarnnetze auf Panzerrohren tragen zur Stimmung bei. Auch die Gebäude sind schön anzuschauen: Da pendeln Schmelzkübel an Schienen in der russischen Werkstatt und die Luft flimmert vor Hitze. Vor lauter Staunen vergisst man fast, dass **War Front: Turning Point** dem Spieler nicht viel Zeit zum Herumtrödeln lässt. Die künstliche Intelligenz fackelt auf den höheren Schwierigkeitsgraden nicht lange und setzt den Spieler ständig unter Druck. Dabei kommen ungewöhnliche Waffen zum Einsatz: Deutsche Exoskelett-Kämpfer, die wie ein **Battletech**-Mech aussehen, und russische Schutzschild-Panzer, die ihre Kameraden schützen, treffen im Gefecht auf historisch überlieferte Einheiten wie den Panther-Panzer oder das sowjetische Katyusha-Artilleriefahrzeug Stalinorgel. Auch für spannende Mehrspielergefechte ist gesorgt: 30 bis 40 Karten sollen beim Verkaufsstart enthalten sein, auf denen sich maximal zehn Spieler austoben dürfen. (sw)

Entwickler: Digital Reality
Anbieter: CDV
Termin: Juni 2006

... im Vergleich mit



Command & Conquer: Alarmstufe Rot 2

- **GRAFIK** Allein der zeitliche Unterschied lässt **Alarmstufe Rot 2** alt aussehen. Shader-Effekte und DirectX 9, von **War Front** genutzt, gab es seinerzeit noch nicht.
- **EINHEITEN** Beide Spiele setzen mehr auf so genannte „Crazy Units". So können sich in **Alarmstufe Rot 2** zum Beispiel Einheiten als Tannenbäume tarnen oder auch dank der Chrono-Technik teleportieren. Bei **War Front** kommen Mechs, Fantasie-Panzer und viele Superwaffen zum Einsatz.
- **KAMPAGNEN** 24 Missionen in zwei Kampagnen bietet **Alarmstufe Rot 2**. CDVs Pendant soll ebenfalls zwei Kampagnen enthalten (Deutsche und Alliierte), mit insgesamt 22 Einzelspielermissionen.
- **KÜNSTLICHE INTELLIGENZ Alarmstufe Rot 2** lieferte in Sachen KI eine dürftige Vorstellung. **War Front** kommt da deutlich besser.
- **PHYSIK War Front** profitiert von einer Geländephysik, bei der sich etwa Krater auf die Fortbewegungsgeschwindigkeit von Fahrzeugen auswirken. **Alarmstufe Rot 2** schaut diesbezüglich ins Leere.

8.

GRAZIEN Oberweiten, zwischen denen man Nüsse knacken könnte: Der Figurenstil der Cora-Allianz ist eindeutig von fernöstlicher Ästhetik geprägt.

SCHWERE GESCHÜTZE Man sollte sich vom jugendlichen Look der Bellato-Krieger nicht abschrecken lassen: Sie hantieren mit heftigen Waffen.

ANGRIFFSVIELFALT Dieser Accretia-Roboter trägt Axt und Schild, doch er beherrscht auch den Umgang mit Distanzwaffen.

RF Online

Aus Fernost dringt ein Online-Spiel herüber, das ein bisschen Transformers, ein bisschen halbnackte Tatsache ist.

Sie können sich auf den Tod nicht ausstehen. Deshalb treffen sie sich regelmäßig mit hochgekrempelten Ärmeln auf dem Schlachtfeld. Die Rede ist vom Accretia Empire, der Cora Holy Alliance und der Bellato Union. Einer dieser Fraktionen hat sich der Spieler anzuschließen in **RF Online**, einem koreanischen Online-Rollenspiel, das Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe zur Hauptattraktion erhebt.

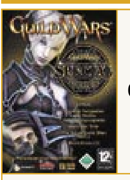
Die Komplexität, für die dieses Genre berüchtigt ist, musste einem hautengen Spielkonzept weichen. Von schwindelerregenden Statuswerten oder uferlosen Quests in epischen Dungeons fehlt jede Spur, **RF Online** zelebriert zuerst die schnörkellose Jagd nach Erfahrungspunkten auf offenem Feld: Charakter erstellt, die Stadttore durchquert, schon geht's unter freiem Himmel gegen allerlei Kreaturen. Frei nach dem Motto: „Erledige zehn Gegner und hol dir deine Belohnung". Anfangs kommt man gut allein klar, ab Level 30 erreicht der Schwierigkeitsgrad für Solisten Schweißperlenniveau. Im Team ist der Weg zur Maximalstufe 50 ein Klacks. Spätestens dann ist es höchste Eisenbahn fürs Spieler-gegen-Spieler-Gefecht.

Weniger die Klasse, sondern vielmehr die Rasse bestimmt, wie man dem Gegner zu Leibe rückt. Die Bellato schicken hippe Halbstarke mit Gelfrisuren, Spitzohren und Kulleraugen ins Gefecht. Sie sind Meister im Zusammenschrauben von Kriegsgerät. Auf Knopfdruck nehmen sie in Maschinen Platz, deren Panzerungen mächtig den Raum ausfüllen. Im Kontrast dazu stehen die Cora, denn dort agieren, getreu der japanischen Spielekultur, hoch gewachsene Schönheiten: Brüste quellen unter extravaganten Kostümen hervor, Röcke sind kurz, Beine lang. Ihre Waffe ist die Zauberei: Unterstützungszauber sprechen, Fabelwesen beschwören, Blitze schießen. Die Armee der Accretia hingegen ist den **Transformers**-Spielzeugrobotern wie aus dem Gesicht geschnitten.

Der Plan ist, dass sich hunderte von Spielern gleichzeitig einander auf die Mütze geben: mit Flammenwerfern, Schwertern, Schnellfeuergewehren und einem Schuss Magie. Als Austragungsort dienen Minen, in denen Ressourcen lagern. Weil es auf dem Kampfplatz zugehen kann wie während der Love Parade, haben die Entwickler eine zuschaltbare Vogelperspektive eingebaut. (tw)

Entwickler: CCR
Anbieter: Codemasters
Termin: März 2006

... im Vergleich mit

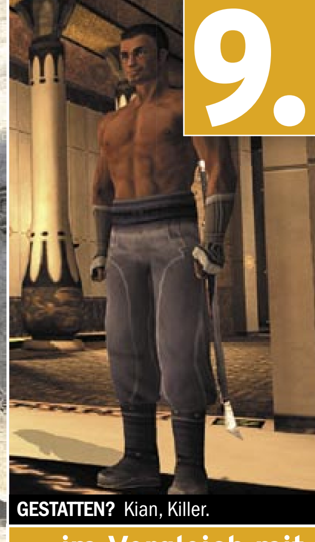


Guild Wars

- **KOSTEN Guild Wars** kommt ohne Grundgebühr aus, für **RF Online** will Codemasters monatlich rund 12 Euro sehen. Die ersten vier Wochen sind gratis.
- **CHARAKTERFORTSCHRITT** Glaubt man den Entwicklern, soll man sich vorkommen wie auf der Überholspur: Erfahrungspunkte fließen in Strömen, das Geld auch – **Guild Wars** hat's vorgemacht.
- **GRAFIK** Die **Guild-Wars**-Engine ist ein Meisterwerk der Programmierkunst: Sie sieht fantastisch aus und läuft auch auf schwachen Rechnern ordentlich. **RF Online** schwächelt in optischer Beziehung: Texturen wirken blass, Partikeleffekte unspektakulär.
- **SPIELER GEGEN SPIELER** Wie **Guild Wars** setzt auch **RF Online** den Fokus auf Spieler-gegen-Spieler-Gefechte, doch hier kämpfen massig Leute in riesigen Arealen.
- **ROLLENSPIEL Guild Wars** hält die Spieler mit einer Story und Intrigen bei Laune, **RF Online** schert sich nicht um derlei Drumherum. Der Konflikt der drei Fraktionen steht verbissen im Mittelpunkt.



WELTENBUMMLER Zoë startet in Casablanca und landet später an geheimnisvollen Orten wie dieser verschneiten Stadt.


GESTATTEN? Kian, Killer.

9.

Dreamfall

Ein Adventure wie ein Puzzle: Stückchenweise setzt Dreamfall Story-Fragmente zu einem kreativen Ganzen zusammen.

Vielleicht kennen Sie April, die Heldin des Vorgängers. Falls nicht, dann ist das okay, denn in diesem Nachfolger zu **The Longest Journey** sind Vorkenntnisse unwichtig. Die Geschichte findet losgelöst vom ersten Teil statt, und sie beginnt mit einem Geheimnis: Ein alter Mann geht durch ein tibetisches Kloster, nimmt an einer Art Ritual teil. Dann verschwindet er – Szenenwechsel.

Die Kamera fährt sachte durch einen Raum, zeigt einen Vater, der seinen Blick auf ein Bett heftet: Darauf liegt Zoë, neben April und Neuzugang Kian die dritte Hauptfigur. Es sieht aus, als würde sie schlafen, doch sie befindet sich im Koma. Da dringt ihre Stimme aus dem Off, es ist die von Marion von Stengel, die auch Angelina Jolie spricht. Sie sagt, dass sie ausholen müsse, um zu erklären, wie es soweit kommen konnte – Rückblende.

Dreamfall gefällt sich in Zeitsprüngen und darin, den Spieler zwischen Traum und Wirklichkeit raten zu lassen. Wenn man am Anfang Zoë mittels „WASD"-Reihe durch ihre Wohnung steuert, dann weiß man, das ist das Casablanca des Jahres 2219. Wenn man später durch eine dunkle Einöde stapft, am Horizont Blitze glühen sieht und Bekanntschaft mit einem Vermummten macht, dann verblassen Grenzen der Realität.

Es geht hin und her zwischen fantastischen Schauplätzen: verschneite Dörfer, Wälder, in denen Sonnenlicht in Streifen durch Baumwipfel fällt, Dschungel mit Grünzeug weit und breit. Alles ist dreidimensional und technisch bloß Durchschnitt, doch die Farbwahl, die Lichtverhältnisse und die Architektur sind zum Staunen. (tw)

Entwickler: Funcom
Anbieter: Dtp
Termin: Ende März 2006

... im Vergleich mit


Fahrenheit

- **ACTION** Auch in **Dreamfall** wird geprügelt: Handschläge, Fußkicks, Abwehrstellung – das Timing ist wichtig. Alle Kämpfe lassen sich durch geschicktes Vorgehen vermeiden, zu sterben ist unmöglich.
- **DIALOGE** Gespräche sind über Stichwörter (z. B. „lügen") lenkbar, **Fahrenheit** nutzt das gleiche System.
- **BEDIENUNG** Die Steuerung von **Fahrenheit** ist unnötig kompliziert, die von **Dreamfall** zweckmäßig: Maus und „WASD"-Tastenreihe reichen zur Fortbewegung.
- **MUSIK Fahrenheits** Soundtrack ist ins traurige Mollgewand gehüllt, die orchestralen **Dreamfall**-Stücke vermitteln ein Gefühl von Bombast, Magie und Fantasie.
- **SPIELFIGUREN Fahrenheit** macht den ständigen Wechsel der Hauptfiguren zum wichtigen Spielaspekt, **Dreamfall** auch: Man spielt abwechselnd Zoë, April und Schwertkämpfer Kian. Alle drei agieren in unterschiedlichen Welten. Ob sie sich je über den Weg laufen, lässt sich augenblicklich noch nicht absehen.


FAMILIE Gucken Sie nicht so geschockt: Der Mann im Bademantel ist Zoës Vater.


ZAUBERWELTEN April, bekannt aus Teil 1, erkundet fantastische Umgebungen.

10.



PS-PRACHT Die Wagenmodelle wirken detaillierter als zuvor, die Spiegeleffekte bei nasser Fahrbahn noch beeindruckender.

GTR 2

Mit einer gestochen scharfen Optik und einem noch höheren Realismusgrad will GTR 2 Simulationsfans begeistern.

Nach **GTR** und dem famosen Oldie-Renner **GT Legends** wollen die schwedischen Motorsportexperten von Simbin auch mit ihrem dritten Rennspielstreich Maßstäbe setzen. Die authentischen Rahmenbedingungen schafft erneut die offizielle Lizenz der FIA GT-Serie mit allen 28 den Originalen nachempfundenen Rennstrecken und über 140 authentischen Wagen – allerdings nur aus den Saisons 2003 und 2004. Die Zahl der Spielmodi hat sich gegenüber **GTR** von drei (Testfahrt, Rennwochenende, Meisterschaft) auf sechs verdoppelt. Eine richtige Rennfahrerkarriere über mehrere Saisons und Klassen fehlt noch immer, stattdessen gibt es endlich eine Fahrschule, die auch weniger erfahrene Spieler mit dem anspruchsvollen Handling der Autos vertraut macht. Premiere feiert zudem das Zeitfahren, bei dem Sie gegen Ihren eigenen oder einem aus dem Internet heruntergeladenen „Ghost" antreten. Die bedeutendste Neuerung unter den Spielmodi heißt Proximus 24H. Hier fahren Sie das berühmte 24-Stunden-Rennen in Spa (Belgien) auf Wunsch sogar in Echtzeit. Neben einem noch realistischeren Fahrgefühl – das mit diversen Hilfen auch weniger geübten Spielern Spaß bereiten soll – und dynamischeren Tag, Nacht- und Wetterwechseln, versprechen die Entwickler ein überarbeitetes Schadensmodell mit beinahe komplett zerstörbaren Fahrzeugen sowie eine authentischere Reifenabnutzung. Die beinahe fotorealistische Grafik wirkt noch detaillierter als zuvor. Neben dem erweiterten Partikelsystem sowie den Licht- und Spiegeleffekten bei nasser Fahrbahn macht das fast vollständig animierte Cockpit einen erstklassigen Eindruck. (cs)

Entwickler: Simbin
Anbieter: 10tacle
Termin: Sommer 2006

... im Vergleich mit

DTM Race Driver 3

- **LIZENZEN** Während **DTM 3** neben der DTM noch Lizenzen für zahlreiche weitere, teils sehr exotische Rennserien besitzt, konzentriert sich **GTR 2** auf die FIA-GT-Serie.
- **SPIELMODI** Aus der „Deutschen Tourenwagen Meisterschaft" würden andere ein eigenes Spiel machen, bei **DTM Race Driver 3** ist dieser Modus nur eine nette Zugabe zur superben Karriere. **GTR2** verdoppelt die Varianten von **GTR** und macht das Spiel dank neuer Fahrschule einsteigerfreundlicher.
- **KARRIERE** Im Gegensatz zu **DTM 3** verzichtet **GTR 2** auf einen umfangreichen Karrieremodus.
- **REALISMUS** Hier hatten schon die beiden **GTR**-Vorgänger die Nase weit vorn. Während **DTM 3** eine Mixtur aus Arcade und Simulation ist, fährt **GTR 2** seine Stärken als reinrassige Rennsimulation aus.
- **GRAFIK** Das Schadensmodell von **DTM Race Driver 3** ist so gut wie die gesamte Optik. **GTR 2** wirkt beinahe fotorealistisch und damit sogar noch besser.



FEUER FREI Dank GT-Lizenz geben Sie mit 140 offiziellen Rennwagen Gas.

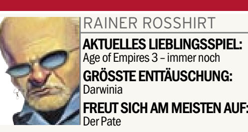


RUTSCHGEFAHR Auf nasser Fahrbahn lenkt sich dieser Porsche noch empfindlicher.

TEST



PETRA FRÖHLICH
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Rise of Legends (Beta), Empire at War
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Scratches
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2: Aftermath

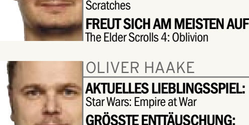


RAINER ROSSHIRT
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Age of Empires 3 – immer noch
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Darwinia
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Der Pate

STRATEGIE



DIRK GOODING
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Star Wars: Empire at War
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Rainbow Six: Lockdown
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: John Woo's Stranglehold



ANDREAS BERTITS
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Die Schlacht um Mittelerde 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Scratches
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: The Elder Scrolls 4: Oblivion



STEFAN WEISS
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Die Schlacht um Mittelerde 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Empire Earth 2: The Art of Supremacy
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Spellforce 2



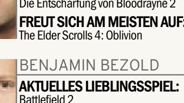
OLIVER HAAKE
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Star Wars: Empire at War
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Verschiebung von Faces of War
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Warhammer: Mark of Chaos

ACTION



JOACHIM HESSE
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Taito Legends
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Bloodrayne 2 ohne Blut
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: John Woo's Stranglehold

AHMET ISCITÜRK
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Break Quest
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Dass im Wrestling alles gestellt ist
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Max Payne 3

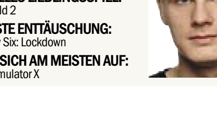


HARALD FRÄNKEL
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die Entschärfung von Bloodrayne 2
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: The Elder Scrolls 4: Oblivion

ANSGAR STEIDLE
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Fahrenheit
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Rainbow Six: Lockdown
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Hitman: Blood Money



BENJAMIN BEZOLD
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Battlefield 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Rainbow Six: Lockdown
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Flight Simulator X



LUKASZ CISZEWSKI
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Pro Evolution Soccer 5
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Rainbow Six: Lockdown
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Medal of Honor: Airborne

ABENTEUER

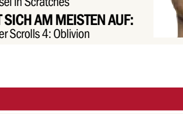


THOMAS WEISS
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Counter-Strike Source
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Die Rätsel in Scratches
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: The Elder Scrolls 4: Oblivion



FELIX SCHÜTZ
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Star Wars: Empire at War
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Lags in World of Warcraft
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Two Worlds

SPORT





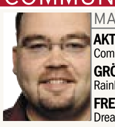
RALPH WOLLNER
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: MX vs. ATV Unleashed
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: LA Rush
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die neue CD von Dead United



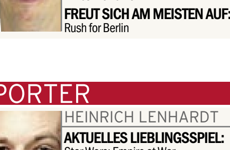
CHRISTIAN SAUERTEIG
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: DTM Race Driver 3
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Noch immer WM-kartenlos zu sein
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Flat Out 2

COMMUNITY & ONLINES





MARC BREHME
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Commandos: Strike Force
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Rainbow Six: Lockdown
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Dreamfall: The Longest Journey



JUSTIN STOLZENBERG
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Pro Evo Soccer 5
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Timeshift Demo
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Rush for Berlin

KORRESPONDENTEN/REPORTER



CHRISTOPH HOLOWATY
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Call of Duty 2
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Rainbow Six: Lockdown
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Gothic 3

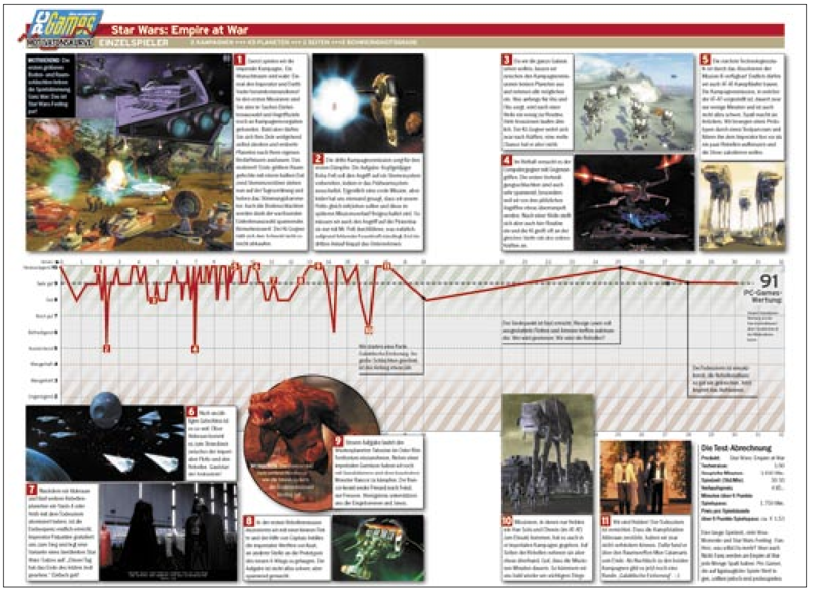


HEINRICH LENHARDT
AKTUELLES LIEBLINGSSPIEL: Star Wars: Empire at War
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Torino 2006
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Die überfällige Diablo 3-Ankündigung

So testen wir

Zwischen 40 und 50 Euro kostet heute ein neues PC-Spiel – viel Geld. Ihre Zeit, genauer: Ihre Frei-Zeit, ist zu schade für schlechte Spiele. Im PC-Games-Test erfahren Sie, ob ein Spiel Ihr Geld wert ist – oder nicht.

DIE MOTIVATIONSKURVE



Entscheidend: der Spielspaß

Beim neuen PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es wirklich ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:

Das ist neu: Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile“ bis „Hochspannung pur“. Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente“ – Spielsituationen, die einem auch Wochen und Monate noch im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Funktionen, die nicht genau im Spiel erklärt sind
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.

Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zwei Dutzend Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das neue Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als bisher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:

- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden enttarnt.
- 100 %ige Transparenz und Ehrlichkeit: Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

DIE SPIELSPASSWERTUNG

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er“ gewürdigt.

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute“ Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60%
Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch „befriedigende“ Titel für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

< 50%
Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

KLASSE 5
BEISPIEL: X3: REUNION
BEISPIEL: DOOM 3

KLASSE 4



BEISPIEL: SCHLACHT UM MITTELERDE



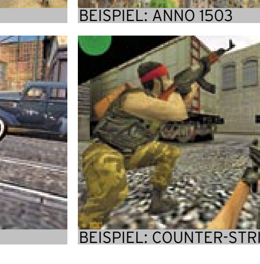
BEISPIEL: UT 2004 (DT.)

KLASSE 3



BEISPIEL: C&C GENERÄLE
BEISPIEL: MAFIA

KLASSE 2
BEISPIEL: ANNO 1503



BEISPIEL: COUNTER-STRIKE 1.0

KLASSE 1



BEISPIEL 1: STARCRAFT



BEISPIEL 2: DIE SIMS

DIE PC-GAMES-TECHNIKKLASSE

Wer 300, 400, 500 Euro für eine Grafikkarte ausgibt oder in Prozessor, Mainboard, Hauptspeicher investiert, möchte auch, dass diese Power für ein noch besseres Spielerlebnis genutzt wird. Deshalb gibt es die PC-Games-Technikklasse: Sie gibt den maximalen technischen Grafik-Standard des Spiels auf einem High-End-PC wider, abgestuft in fünf Kategorien:

Klasse	Typ	Technischer Standard des Jahres	Beschreibung	Beispiele
5	Referenzklasse	2005	• Allein die Grafik kann den Kauf des Spiels rechtfertigen • Die Grafik rechtfertigt die Anschaffung neuer Hardware • Vorhandene High-End-Hardware wird voll genutzt • An diesen Referenzen müssen sich alle Neuerscheinungen messen lassen	Age of Empires 3, Battlefield 2, Black & White 2, Doom 3, Earth 2160, F.E.A.R., Far Cry (dt.), Half-Life 2, Quake 4 (dt.), Splinter Cell 3: Chaos Theory, X3: Reunion
4	Oberklasse	2004	• Technik trägt maßgeblich zum Spielspaß bei • Bestnoten in fast allen Kategorien	FIFA 05, GT Legends, Morrowind, NBA Live 06, Need for Speed Underground 2, Prince of Persia 2, Rome: Total War, Die Schlacht um Mittelerde, UT 2004
3	Mittelklasse	2003	• Standardqualität, die man bei neu erscheinenden Vollpreisspielen voraussetzt	Black & White, C&C: Generäle, Dungeon Siege 2, Gothic 2, Mafia, Need for Speed Underground 1, Warcraft 3, World of Warcraft
2	Untere Mittelklasse	2002	• Veraltete Grafik, die sich unterhalb der Anforderungen für Vollpreisspiele bewegt	Age of Empires 2, Anno 1503, Counter-Strike, Deus Ex, Diablo 2, Empire Earth, Sacred
1	Unterklasse	2001	• Technisch überholte Grafik, die aber ohne technische Eingriffe auf PCs des Jahres 2005 lauffähig ist	Civilization 3, Starcraft, Die Sims, Diablo, Autobahnraser 2

Für die Beurteilung der Technikklasse sind folgende Kriterien relevant:

Kriterium	Beispiele
Beleuchtung	Dynamische Schatten, Überblendungs-/Überbeleuchtungseffekte (wie bei Age of Empires 3, Far Cry (dt.), Half-Life 2: Lost Coast), Tag-/Nachtwechsel
Oberflächen	Texturen (generelle Auflösung, zusätzliche Detailtexturen bei näherem Zoom), Wasser, Bump-/Spec-Mapping
Effekte	Rauch, Feuer, Nebel, Regen, Explosionen, Partikeleffekte, Physik (umherfliegende Explosionstrümmer wie in Age of Empires 3)
Animationen	Figuren, Mimik, Gestik, Fahrzeuge, Physik (Ragdoll, Physikrätsel wie in Half-Life 2, Trefferzonen-System wie in Doom 3)
Detailgrad Models	Figuren, Fahrzeuge
Detailgrad Spielwelt	Gebäude, Strecken, Räume und Möbel, Vegetation, Außen- und Innenwelten
Perspektive	Fern-/Weitsicht, Zoomstufen, Kameraperspektiven (Rennspiele, Simulationen)

Als Bewertungsgrundlage gehen wir von leistungsfähigen und im Handel erhältlichen Komponenten aus (Athlon 64 X2 4800+, 2.048 MByte RAM, Geforce7800 GTX). Nicht berücksichtigt werden: künstliche Intelligenz, Performance, Wegfindung.

So werten wir ab:

- Spiele, die heute als technisch up-to-date gelten, gehören innerhalb weniger Jahre bereits zum alten Eisen. Gleichzeitig trägt schöne Grafik fast immer einen erheblichen Teil zur Atmosphäre und der Faszination eines Spiels bei.
- Deshalb verliert ein Spiel pro Rückstufung in eine niedrigere Technikklasse fünf Spielspaß-Punkte. Maximal ist also ein Verlust von 20 Punkten möglich.
- Beispiel: Ego-Shooter A.N.G.S.T. weist bei Erscheinen die zweithöchste Technikklasse 4 auf und wird mit 87 Punkten bewertet. Eineinhalb Jahre später gilt die Grafik nur noch als durchschnittlich, also Technikklasse 3. Die neue Wertung lautet: 82 Punkte.
- Vorteil: Spiele, bei denen die Grafik eine wichtigere Rolle spielt als bei anderen Spielen, verlieren viel schneller deutlich mehr Punkte als Spiele, die bereits mit Technikklasse 2 einsteigen.

GRAFIKKARTEN-KLASSEN

PC Games teilt alle gängigen Grafikchips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Falls Sie den Grafikchip nicht ohnehin wissen, finden Sie das am einfachsten mit DxDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX, heraus: Auf den Windows-„Start“-Button klicken, „Ausführen“ wählen, „Dxdiag“ eintippen und mit „OK“ bestätigen. (Falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm.) Auf der Karteikarte „System“ finden Sie den Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige“ erfahren Sie den Grafikchip.

Klasse 1	Klasse 2	Klasse 3	Klasse 4
Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie	Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600	Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)	Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)

PC-GAMES-AWARD





PC-Games-Award

Hervorragenden Spielen erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele sind mit dem begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten) gekennzeichnet. Einen Überblick über unsere Referenzen in 20 Kategorien finden Sie im Einkaufsführer am Ende der Testrubrik.



Technik-Award (Klasse 5)

Dieses Spiel gehört zu den technisch wegweisendsten Produkten und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Gerade Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus. An folgenden Referenzen messen wir alle Neuerscheinungen.

Age of Empires 3
Battlefield 2
Black & White 2
Doom 3
Earth 2160
Far Cry (dt.)
F.E.A.R.
Half-Life 2
NBA Live 06
NHL 06
Quake 4 (dt.)
Splinter Cell 3: Chaos Theory
X3: Reunion



PC-Games-Sound-Award, präsentiert von Creative

Dieses Spiel reizt vorhandene Sound-Hardware völlig aus und bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.

Age of Empires 3
Battlefield 2
Call of Duty 2
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
F.E.A.R.
Far Cry (dt.)
FIFA 06
GT Legends
GTA San Andreas
Jedi Knight: Jedi Academy
Medal of Honor: Allied Assault
NBA Live 06
Need for Speed Underground 2
NHL 06
Rome: Total War
Spellforce
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Star Wars: Empire at War
Thief 3
Vampire: The Masquerade - Bloodlines
Warcraft 3

Strategie-Spieler freuen sich: Der März steht ganz im Zeichen von erstklassigem Futter! Da wäre zum einen **Star Wars: Empire at War**, das mit kinoreifer Inszenierung, Original-Soundtrack und Helden wie Luke Skywalker, Han Solo und Darth Vader jeden **Star Wars**-Fan in einen Rauschzustand versetzt.

Und zum anderen ist da **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2**. Das Spiel bringt mit dem Ringkriegmodus, dicken Festungen und neuen Helden einmal mehr den Tolkien'schen Krieg zwischen Gut und Böse auf den heimischen Monitor.

Beide Titel bieten mit Story-Kampagnen, freiem Kampagnenspiel und Skirmish-Gefechten enormen Umfang für Solo-Strategen sowie interessante Mehrspielermodi. Spielerisch ähnelt sowohl **Empire at War** als auch **Die Schlacht um Mittelerde 2** dem Mix aus Strategiemodus und Echtzeit-Schlachten, wie man ihn bereits aus **Rome: Total War** kennt.

Ob Sie nun nach der Macht oder dem Einen Ring streben, in Sachen Qualität und Spielspaß liegen Sie bei beiden Programmen goldrichtig. Auf den nächsten Seiten erklären wir Ihnen die Unterschiede, vergleichen Technik, Atmosphäre und strategischen Anspruch miteinander und geben Tipps und Informationen über die Höhen und Tiefen im Spielablauf. Viel Spaß beim Lesen wünscht das PC-Games-Strategie-Team!

So haben wir getestet

Wer?
Unsere Strategen Dirk Gooding, Oliver Haake und Stefan Weiß kämpften sich durch die **Star Wars**-Galaxie und die Weiten Mittelerdes.

Was?
Empire at War ging mit einer deutschen Goldversion an den Start, während EA uns eine englische Collectors-Edition zukommen ließ.

Wie?
Testphase über zwei Wochen: Tagsüber im Büro, abends ging's am heimischen PC weiter – beide Spiele machen einfach süchtig.

Warum Vergleichstest?
Weil beide auf großen Filmlizenzen basieren und mit Strategiemodus und Taktikschlachten sehr ähnliche Spielprinzipien zugrunde liegen.

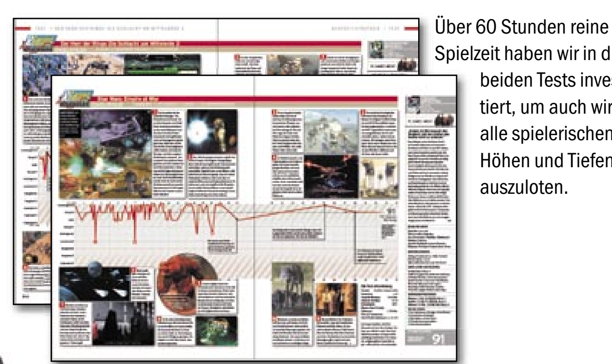

WAS SAGST DU? Die Redakteure Haake, Schütz (Abenteur-Ressort), Gooding und Weiß (v. l.) diskutieren die Pros und Contras der beiden Spiele.

8 Seiten Test pro Spiel



Auf jeweils acht Seiten erklären wir Ihnen die Höhen und Tiefen der Testkandidaten. Auf einer Vergleichsseite am Ende der Teststrecke stellen wir beide abschließend gegenüber.

30-Stunden-Motivationskurven



Über 60 Stunden reine Spielzeit haben wir in die beiden Tests investiert, um auch wirklich alle spielerischen Höhen und Tiefen auszuloten.

14 Seiten Tipps und Tricks



Die PC-Games-Strategie-Redakteure haben sich mächtig ins Zeug gelegt: Mit den detaillierten Levelkarten zum **Mittelerde**-Epos und einer exklusiven Galaxiekarte des **Empire at War**-Universums bleiben keine Fragen offen. Dazu jede Menge Strategietipps für die Echtzeit-Kracher – muss man einfach haben!

HEXENMEISTER

Der finstere Anführer der Ringgeister (Nazgûl) darf natürlich nicht fehlen, wenn es um die Schlachten im Norden Mittelerdes geht. In den beiden Kampagnen taucht der Hexenkönig von Angmar nur sporadisch auf, in den freien Spielmodi ist er als Held rekrutierbar.

Megavideos zum Strategieduell des Jahres!

Auf über 13 Minuten reisen Sie mit uns in eine weit, weit entfernte Galaxis oder nehmen an den fulminanten Echtzeit-Schlachten Mittelerdes teil.


RUHE BITTE Die Strategie-Redakteure Stefan Weiß (l.) und Oliver Haake kommentieren das Video zu Die Schlacht um Mittelerde 2.

DARTH VADER

Der sympathische Helmträger spielt auch in Empire at War eine wichtige Rolle. Als Held auf Seiten des Imperiums greift er aktiv in Boden- und Raumschlachten ein – allerdings ohne die Stimme des Original-Synchronsprechers.

Star Wars: Empire at War VS. Herr der Ringe: Schlacht um Mittelerde 2

Auf der Heft-DVD
Großes Test-Video & Demo

BOMBENSTIMMUNG Lassen Sie Bomber angreifen, um größere Feindansammlungen auf einen Schlag auszuschalten.

VOLLGAS Die Schlachten in **Empire at War** sind in der Regel kurz, aber knallig.

HELDENHAFT Anführer wie Darth Vader sind aufgrund ihrer Spezialkräfte, wie dem Machtgriff, oft das Zünglein an der Waage.

ALTERNATIVEN Panzer wie der T4-B sind mit zwei Waffensystemen ausgestattet: Laser und Raketenwerfer.

SCHLAGKRÄFTIG Ab der dritten Technologiestufe wird es interessant: Monster wie die riesigen AT-AT-Läufer und schwer bewaffnete Panzer dominieren die Schlachtfelder.

NEU Entwickler Petroglyph hat neben bekannten Vehikeln wie dem AT-AT auch neue Fahrzeuge eingebaut, so etwa den Repulsor-Panzer.

TREFFERZONEN Bei größeren Schiffen lassen sich gezielt Laser-geschütze oder Schilde zerstören.

(T)RAUMSCHLACHT Im Einzelspielermodus sind die Raumschlachten die optischen und spielerischen Höhepunkte.



Empire at War





Da wäre selbst der Imperator zufrieden: Empire at War ist genau das Strategie-Spiel mit Star-Wars-Lizenz geworden, welches wir uns immer gewünscht haben.

Stellen Sie sich vor, Sie haben die Wahl: Entweder als grausamer Imperator an der Spitze eines totalitären Imperiums herrschen, Planeten mit einem Fingerschnipser auslöschen und ganze Völker unterjochen, falls sie Widerstand leisten. Oder einen bunten Haufen Rebellen in einem scheinbar aussichtslosen Freiheitskampf gegen eben jenen Imperator anführen. Auf wessen Seite stehen Sie? Genau vor diese Entscheidung stellt Sie **Star Wars: Empire at War**.

Der Krieg der Sterne

Im Strategie-Mix von Petroglyph (ehemalige **Command & Conquer**-Entwickler) brechen Sie auf Seiten des Imperiums oder der Rebellen einen epischen, galaktischen Krieg vom Zaun. Der beschränkt sich nicht auf taktische Raumschlachten im Stil von **Homeworld** und **Panzers**-ähnliche Bodengefechte zur Eroberung von Planeten, sondern bietet auch einen **Risiko**-ähnlichen, in Echtzeit ablaufenden Strategiemodus. Hier schieben Sie auf einer galaktischen Karte mit bis zu 43 Planeten Ihre Schiffsflotten und Bodentruppen umher, bauen militärische Einrichtungen wie Kasernen oder Raumbasen und kümmern sich nebenbei um die Forschung ... ungefähr so wie in **Rome: Total War** oder **Imperial Glory**.

Dieser sprichwörtliche „Krieg der Sterne" bildet das strategische Rückgrat von **Empire at War** und taucht sowohl in den beiden Einzelspielerkampagnen, in der Galaktischen Eroberung (ähnlich wie die Solokampagnen, nur ohne Story) und im Kampagnenmodus für Mehrspielerpartien auf. Erstaunlich, wie viel Spaß schon in diesem Abschnitt des Spiels steckt, obwohl man eigentlich nur auf eine Galaxie-Karte schaut und Symbole hin- und herschiebt. Das liegt zum Großteil an der guten künstlichen Intelligenz des Computergegners, die auf der höchsten Schwierigkeitsstufe sehr aggressiv zu Werke geht und selbst Profis fordert. Wie ein menschlicher Spieler greift der Computer gezielt die Schwachstellen in der Verteidigung seines Gegners an, baut eroberte Planeten mit Verteidigungsanlagen aus und produziert ständig Einheiten nach. Im Gegensatz zum rundenbasierten Strategiemodus von **Rome** läuft in **Empire at War** alles in Echtzeit ab. Der Druck auf den Spieler ist dadurch noch größer, da die KI nicht Däumchen dreht, während man sich zufrieden über eine gerade gewonnene Schlacht im Sessel zurücklehnt.

Glücklicherweise lässt sich das Spiel jederzeit pausieren, allerdings haben Sie dann kaum die Möglichkeit, Befehle zu erteilen. Das nervt, wenn man mehrere Dinge gleichzeitig machen möchte, wie etwa eine Flotte von A nach B verschieben oder Armeen aufteilen. In anderen Spielen geht's doch auch, wieso nicht hier?

Einfach, aber gut

Im Gegensatz zu **Rome** sind die wirtschaftlichen Möglichkeiten sehr simpel, erfüllen aber dennoch ihren Zweck: nämlich Spaß zu machen. Ein paar Beispiele: Die einzige Währung im Spiel sind Credits, die von eroberten Planeten in unterschiedlicher Höhe an Sie ausgeschüttet werden – und zwar alle paar Minuten, abhängig von der eingestellten Spielgeschwindigkeit. Wie im echten Leben kriegt man für Credits alles: Raumschiffe, Technologie, Fabriken – was man für einen galaktischen Feldzug eben so benötigt. Um den Betrag zu steigern, können Sie Schmuggler zu gegnerischen Sternen entsenden, die dort über einen bestimmten Zeitraum Geschäfte für Sie machen. Oder Sie errichten Minen auf Ihren Planeten, die automatisch Geld erwirtschaften.

Hier kommt eine nicht unwichtige strategische Entscheidung ins Spiel: Die Planeten besitzen lediglich eine begrenzte Zahl an Bauplätzen – manche bis zu acht, andere nur zwei. Errichtet man eine Mine, fehlt einem der Bauplatz für produzierende Gebäude wie Kasernen oder Panzerfabriken. Oder – im Falle von Welten entlang der Frontlinie – für Verteidigungsanlagen wie Schutzschild, Turbolaser-Türme und schwere Boden-Weltraum-Geschütze, die bei Invasionen eine äußert wertvolle Hilfe in der Schlacht darstellen.

Auch gibt es in **Empire at War** keine Diplomatie. Gut, bei der aus den Filmen bekannten Rahmenhandlung sind Verhandlungen zwischen Rebellen und Imperium eh sinnlos.

Fehlt noch die Forschung, welche sich als Rebell anders gestaltet denn auf Seiten des Imperiums. Während das Letztgenannte ein Forschungsgebäude errichten und einen bestimmten Betrag Credits für jede neue Technologiestufe berappen muss (insgesamt fünf an der Zahl), schicken die Rebellen R2-D2 und C-3PO auf Spionagemission und klauen Baupläne für neue Schiffe, Fahrzeuge und Gebäude vom Gegner. Das kostet zwar auch Credits, ist aber wesentlich cooler.



Auf in die Schlacht

Um gegnerische Welten zu erobern, ziehen Sie im Strategiemodus einfach eine Flotte aus Raumschiffen plus Bodentruppen auf ein feindliches System. Damit die Bodentruppen unbeschadet landen können, müssen Sie zunächst den Orbit des Planeten von Verteidigern befreien. Diese Raumschlachten gehören zu den absoluten Highlights von **Empire at War**. Wenn große

Special Edition zum Normalpreis!

Lucas Arts hat die Spendierhosen an

Lucas Arts und Activision veröffentlichen hier zu Lande zunächst eine Sammlerausgabe, aber zum Normalpreis von 45 Euro! Enthalten sind fünf zusätzliche Spielkarten, zwei Bildschirmschoner für Windows, Wallpaper, Konzeptzeichnungen und ein Extra-Datenträger, der einen Blick hinter die Studio-kulissen erlaubt. Die Standardversion von **Empire at War** erscheint erst einige Wochen später.



BRECHSTANGE Mit Ionenkanonen bestückte Rebellensysteme sind kaum zu knacken. Oft ist der Todesstern die letzte Chance für einen imperialen Sieg.

DURCHBRUCH Um eine feindliche Basis zu erobern, muss der Angreifer meist unter großen Verlusten Schutzschilde, Turbolaser und Verteidigungstürme überwinden.

Schiffe wie Sternenzerstörer oder Mon-Calamari-Kreuzer aufeinandertreffen und eine Breitseite nach der anderen abfeuern, ist absolute Gänsehaut-Atmosphäre angesagt. X-Wings und TIE-Fighter schwirren über den Monitor, überall kracht's und knallt's und man kann sich einfach nicht an den Szenen satt sehen.

Anders als in **Homeworld** kämpft man in **Empire at War** im Weltall nicht dreidimensional. Raumschlachten ähneln im Grunde den Seeschlachten à la **Age of Empires 3**, sprich alle Schiffe bewegen sich in etwa auf gleicher Höhe. Das hat den Vorteil, dass man sich wirklich auf das Gefecht konzentrieren kann und nicht noch mit einer widerspenstigen Kamera kämpfen muss. Hardcore-Strategen mögen diesen Punkt bemängeln, uns hat die Zweidimensionalität aber zu wirklich keinem Zeitpunkt gestört.

Spielerisch haben die Taktik-Schlachten im All einiges zu bieten. Beispielsweise können Sie nur eine begrenzte Menge an Schiffen gleichzeitig in die Schlacht führen. Verluste lassen sich zwar sofort ausgleichen, indem man über den Schalter „Verstärkung anfordern" weitere Truppen nachzieht. Allerdings können Sie nur die Einheiten einsetzen, welche sich in Ihrer Flotte im Orbit befinden. Es ist also ratsam, immer genügend Schiffe in Reserve zu haben, um auch verlustreiche Kämpfe zu gewinnen.

Dicke Brocken wie Kreuzer oder Raumbasen verfügen über so genannte „Hardpoints"; das sind fest installierte Waffen- und Verteidigungssysteme wie Turbolaser- und Ionenkanonenbatterien, Schildgeneratoren oder Hangars. Diese lassen sich gezielt ausschalten, wodurch man beispielsweise die Feuerkraft stark reduziert oder im Falle eines Sternenzerstörers den Nachschub an TIE-Fightern und -Bombern unterbindet, ohne mühselig das ganze Schiff zerstören zu müssen. In den Schlachten kommt es dadurch zu gezielten Attacken auf Hardpoints, allerdings können nur kleine Y-Wings und TIE-Bomber mit ihren Protonentorpedos die dicken Schilde umgehen, welche große Schiffe vor Feindfeuer schützen. Die kleinen Bomber sind aber anfällig gegen X-Wings und TIE-Fighter, welche ihrerseits gegen Korvetten ziemlich alt aussehen. Und Korvetten werden natürlich von Großkampfschiffen ratzfatz zu Altmetall verarbeitet. So hat so gut wie jedes Schiff in **Empire at War** seinen Zweck, überflüssige Einheiten kommen gar nicht vor.

Klar gibt es auch hier trotz aller Genialität einige Kritikpunkte. Beispielsweise kann man nirgends festlegen, mit welchen Schiffen man in eine Schlacht startet – das legt das Spiel anhand der Zusammensetzung der Flotte automatisch fest. Doof, wenn man beispielsweise seine Raketenkreuzer erst zum Ende einer Schlacht einsetzen möchte. Außerdem spinnt die Wegfindung in manchen Situationen; größere Pötte nehmen umständliche Umwege, wenn man nicht auf sie Acht gibt.

Kampf um jeden Meter

Die Bodenschlachten erinnern spielerisch eher an **Codename: Panzers** denn an **C&C Generäle**. Man kann keine Basis bauen und muss mit den Einheiten auskommen, die man im Vorfeld produziert und auf dem Planeten stationiert hat. Wobei der Angreifer genau wie bei den Raumschlachten die Möglichkeit hat, Verluste durch Reservetruppen im Orbit auszugleichen. Die Gefechte laufen stets nach dem gleichen Schema ab: Der Angreifer erobert bestimmte Nachschubpunkte auf der Karte, um dadurch mehr Truppen auf die Planetenoberfläche holen zu können. Genau das will der Verteidiger natürlich verhindern. So entwickelt sich ein steter Schlagabtausch um zwei, drei Schlüsselpositionen, der Laune macht.

Sie kämpfen auf einer ausreichend großen Karte, die individuell an den Planeten angepasst ist und Platz für Ablenkungsangriffe und Umgehungsmanöver lässt, aber trotzdem überschaubar bleibt. Alle Gebäude, die im Strategiemodus auf der Oberfläche des Planeten errichtet wurden, tauchen auch auf der Karte auf. Vorteil für den Verteidiger: Man kann zwar nur zehn Einheiten auf Planeten stationieren, aber Gebäude wie etwa Kasernen und Fabriken produzieren langsam Truppen nach, sobald man Verluste erleidet. Außerdem leben auf fast allen Planeten Einheimische, die je nach Gesinnung das Imperium oder die Rebellion im Kampf unterstützen. Sie richten zwar kaum Schaden an, eignen sich aber ideal für Ablenkungsangriffe und zur Eroberung von Bauplätzen, welche überall auf der Karte verstreut sind. Dort können Sie Geschütztürme zur Abwehr von Infanterie, Fahrzeugen oder Flugzeugen, Reparatur- und Heil-Stationen sowie Radaranlagen errichten. Wetter spielt

Bodenschlacht im Detail

A: ARTILLERIE Rebellen und Imperiale verfügen über schlagkräftige Artillerieeinheiten. Das Imperium setzt Energiewaffen ein, die Rebellion dagegen Raketen, welche auch AT-ATs vernichten können.

B: SCHILDGENERATOR Fällt der Generator, steht einem flächendeckenden Bombardement durch TIE-Bomber (Imperium) oder Y-Wings (Rebellen) nichts mehr im Wege. Der Schild ist jedoch gut gesichert.

C: ABWEHR Snowspeeder bringen mit ihren Schleppkabeln die mächtigen AT-AT leicht zu Fall. Das beste Gegenmittel für Snowspeeder sind AT-AA, vierbeinige Luftabwehrvehikel.



SPEKTAKULÄR Durch die Wucht der Explosion wird der feindliche Geländegeher von den Füßen gehoben und durch die Luft geschleudert.

SPEZIALFUNKTION Y-Wings (oben links) werfen nicht nur tödliche Torpedos ab, die Sekundärfunktion Ionenkanone setzt auch große Kampfschiffe kurzzeitig außer Gefecht.

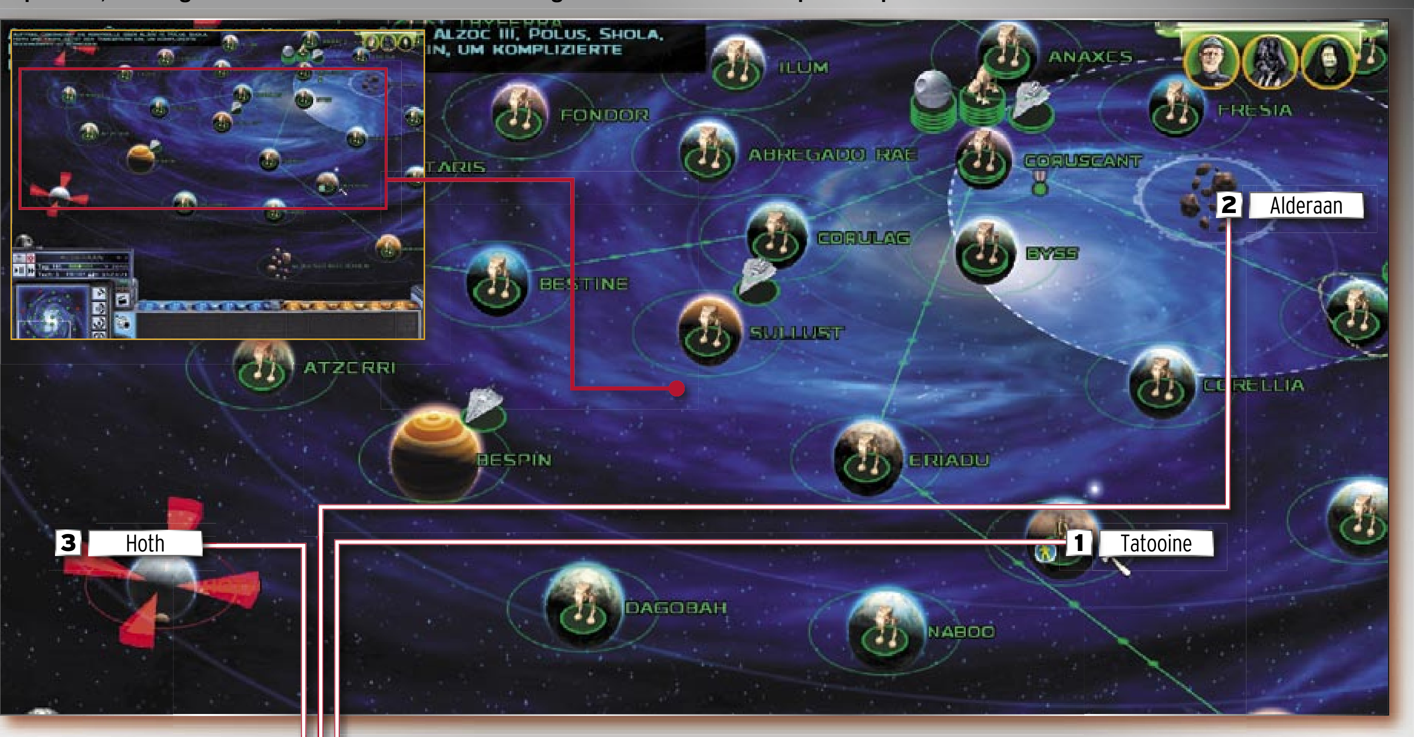


GEZIELTER SCHLAG Torpedos einer TIE-Bomber-Staffel schlagen durch das Schutzschild dieser Fregatte und zerstören die Turbolaser-Batterie auf der rechten Seite.

PLANETENÜBERSICHT Doppelklicken Sie auf einen Planeten, um die Bebauung und die stationierten Truppen zu erfahren. Bis zu drei Flotten parken im Orbit.

Spielen Sie die Highlights der letzten drei Star-Wars-Filme nach!

Zeitlich beginnt Empire at War kurz nach Episode 3: Die Rache der Sith. Ein Großteil der Story in den Kampagnen befasst sich also mit Ereignissen aus Episode 3, aber es gibt auch Parallelen zu den beiden nachfolgenden Kinofilmen. Hier ein paar Beispiele.





Episode 4
Eine neue Hoffnung



Angriff auf den Todesstern

Gegen Ende beider Kampagnen hat der Todesstern seinen großen Auftritt. Spielen Sie auf imperialer Seite, müssen Sie unter anderem Yavin 4 zerstören. Hier befindet sich wie im Film ein Rebellenstützpunkt, der den Angriff abwehren soll. Allerdings steht nicht nur Yavin 4 auf der Abschussliste. Insgesamt fünf Planeten sollen Sie im Auftrag des Imperiums vernichten oder zumindest erobern. Der Eisplanet Hoth ist eines der Ziele. Daher muss es nicht zwingend über Yavin 4 zum Duell zwischen dem Todesstern und Luke Skywalker kommen, sondern das kann – wie bei uns – auch über Tatooine geschehen. Wer überlebt?
Fazit: Alternative Enden sind durchaus möglich.



VERBLÜFFEND Viele Spielszenen sehen den Filmvorlagen äußerst ähnlich.

Episode 5
Das Imperium schlägt zurück

Angriff auf Hoth

Auch hier haben die Entwickler etwas geschummelt. Die Schlacht um Hoth findet eigentlich in **Episode 5: Das Imperium schlägt zurück** statt. Da Hoth genau wie die AT-AT-Kampfläufer aus dem **Star Wars**-Universum nicht wegzudenken ist, kommt es natürlich im ewigen Eis auch zum legendären Gefecht zwischen David und Goliath. Der Ausgang ist aber nicht vorgeschrieben. Setzt der Rebellenspieler oder die Computer-KI die Snowspeeder mit ihren Schleppkabelattacken geschickt ein, verliert das Imperium den Boden unter den Füßen.
Fazit: Wen interessiert bei so hochkarätigen Schlachten die exakte Umsetzung der Filme?



KLASSIKER Die durch den Schnee stapfenden AT-AT wirken genau so gut wie in **Episode 5**.

Episode 6
Die Rückkehr der Jedi-Ritter



Die Raumschlacht

Star Wars: Empire at War spielt zwar vor und während der Ära des Films **Episode 4: Eine neue Hoffnung** – auf eine riesige Raumschlacht, wie sie in **Episode 6: Die Rückkehr der Jedi-Ritter** zu sehen ist, haben die Entwickler aber nicht verzichtet. Über Prinzessin Leias Heimatplaneten Alderaan kommt es zur großen Schlacht zwischen der imperialen Flotte und den Rebellen – im Hintergrund der anfliegende Todesstern. Gelingt es den Imperialen, die Rebellen lang genug hinzuhalten, schießt die mächtige Kampfstation den Planeten in tausend Stücke.
Fazit: Die Mission ist zwar alles andere als filmnah, trotzdem ist sie der Höhepunkt der imperialen Kampagne.



EPISCH Raumschlachten, wie sie in **Episode 6** vorkommen, erleben Sie am laufenden Band.

AUSGESCHALTET Die Y-Wings attackieren die Triebwerke des Sternenzerstörers.

HINDERNISSE Asteroidenfelder behindern die Bewegungen von Großkampfschiffen und fügen ihnen Schäden zu.

ebenfalls eine wichtige Rolle: Auf verregneten Planeten feuern Laser nur noch mit der Hälfte der Genauigkeit, Sandstürme behindern Raketen. Allerdings schwächelt die KI bei den Bodenschlachten. Die Zusammensetzung der Truppen ist manchmal unausgewogen, gegnerische Helden tauchen so gut wie nie auf. Und gegen Snowspeeder – die einzigen „Lufteinheiten" in den Bodenschlachten – baut die KI erst dann Luftabwehrtürme, wenn man mit den Gleitern schon einen Großteil der Computerarmee zerstört hat.

Sei mein Held

Alle wichtigen Figuren der **Star Wars**-Saga wie Darth Vader, Han Solo, der Imperator, Boba Fett und Luke Skywalker tauchen in den Solokampagnen und auch im Mehrspielermodus als spielbare Helden auf. Von ihren Fähigkeiten her unterscheiden sie sich stark: Manche geben bestimmte Forschungs- und Produktionsboni, andere führen besondere Einheiten ins Feld. Admiral Ackbar kommandiert in Raumschlachten beispielsweise das Flaggschiff der Rebellenflotte, die Home Eins. Andere Figuren wie Boba Fett und Han Solo mischen sowohl in Raum- als auch bei Bodengefechten mit (siehe Kasten rechts „Allzweckhelden"). Grundsätzlich sind die Helden weniger mächtig als in **Warcraft 3**, aber wichtiger als in **Age of Empires 3**.

Problemfall Mehrspielermodus: Einzelne Raum- und Bodengefechte liefen problemlos. Doch die wirklich interessante Kampagne für zwei Spieler, von denen einer das Imperium und der andere die Rebellen übernimmt, brach aufgrund von Synchronisationsfehlern zu häufig ab. Laut Nachfrage bei Activision soll am Verkaufstag ein Patch bereitstehen, der sich darum kümmert. Wir verzichten vorerst auf eine Wertung und liefern den Test in der nächsten Ausgabe nach.

Fazit: **Empire at War** hat trotz kleiner Kritikpunkte alles, was ein Referenzspiel braucht. Das Wichtigste: Es macht unglaublich viel Spaß. Sie brauchen sich jetzt nur noch zu entscheiden, auf welcher Seite der Macht Sie stehen! (dg)

LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie		KLASSE 2: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600		KLASSE 3: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE)		KLASSE 4: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT/Ultra)	
		800x600	1.024x768	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x1.024	1.024x768	1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.000 MHz	MIN. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar
ab 1.500 MHz oder XP 1500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼: 128 MB (Unzumutbar), 256 MB (Unzumutbar), 512 MB (Akzeptabel), 1.024 MB (Optimal)

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich, Unzumutbar, Akzeptabel, Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden 2fache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

TUNING-TIPPS
Während Weltraumschlachten Ihre Hardware deutlich weniger fordern, benötigen Sie für ruckelfreie Bodenkämpfe einen Prozessor mit mindestens 3 GHz sowie eine Klasse-4-Grafikkarte. Spieler mit schwacher CPU reduzieren die Partikel-, Schatten- und Geometriedetails auf „Min".

Allzweckhelden

Schurken und Helden spielen in Empire at War eine große Rolle. Wir stellen Ihnen drei exemplarisch vor.

Darth Vader

Hat Sith-Lord Darth Vader erst einmal sein Lichtschwert gezündet, gibt es kein Halten mehr. In Bodengefechten ist der dunkle Jedi einfach eine Macht. Er kann zwar auch an Raumschlachten teilnehmen, ist im All aber lange nicht so stark wie andere Hauptfiguren.



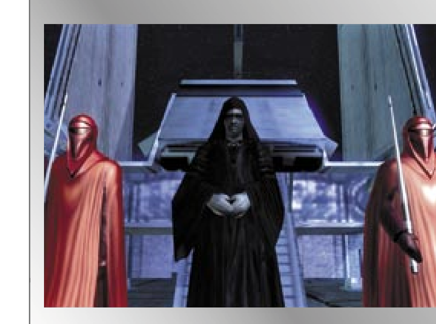
Han & Chewie

Han Solo und sein Kumpel Chewbacca dürfen Sie genau wie Darth Vader im Raum und auf Planeten einsetzen. Allerdings ist das dynamische Duo im Rasenden Falken genau so mächtig wie zu Fuß. Im Bild: Chewbacca hat wie in **Episode 6: Die Rückkehr der Jedi-Ritter** einen imperialen AT-ST übernommen.



Imperator Palpatine

Obwohl der böse Imperator auch mit einem Laserschwert gut umgehen kann und Feinde gleich dutzendweise mit Energieblitzen erledigt, ist er besser auf einer Heimatwelt einsetzen. Denn wo sich Palpatine aufhält, werden Bodentruppen und Raumfahrzeuge deutlich günstiger produziert.



PC Games MOTIVATONSKURVE

Star Wars: Empire at War

EINZELSPIELER

2 KAMPAGNEN +++ 43 WELTEN +++ 2 PARTEIEN +++ 3 SCHWIERIGKEITSGRADE



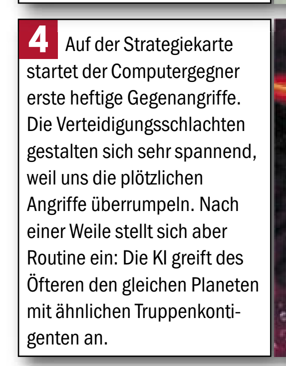
MOTIVIEREND Die ersten größeren Boden- und Raumschlachten heben die Spielstimmung. Einheitliche Meinung: Das ist **Star Wars**-Feeling pur!

1 Zuerst spielen wir die imperiale Kampagne. Ein Wunschtraum wird wahr: Einmal den Imperator und Darth Vader herumkommandieren! In den ersten Missionen sind wir aber in Sachen Einheitenauswahl und Angriffsziele noch an Kampagnenvorgaben gebunden. Bald aber dürfen wir Ziele weitgehend selbst stecken und eroberte Planeten nach unseren Bedürfnissen ausbauen. Das motiviert! Erste größere Raumgefechte mit einem halben Dutzend Sternenzerstörer stehen auf der Tagesordnung und heben das Stimmungsbarometer. Auch die Bodenschlachten sind dank der wachsenden Einheitenauswahl spannender. Bemerkenswert: Der KI-Gegner lässt sich nicht so leicht austricksen und hält dagegen.



2 Die dritte Kampagnenmission sorgt für den ersten Dämpfer. Die Aufgabe: Kopfgeldjäger Boba Fett soll den Angriff auf ein Sternensystem vorbereiten, indem er das Frühwarnsystem ausschaltet. Eigentlich eine coole Mission, aber uns hat niemand gesagt, dass wir unsere Flotte gleich mitziehen sollen und diese im späteren Missionsverlauf freigeschaltet wird. So führen wir auch den Angriff auf die Piratenbasis nur mit Mr. Fett durch, was natürlich aufgrund fehlender Feuerkraft misslingt. Erst im dritten Anlauf klappt das Unternehmen.

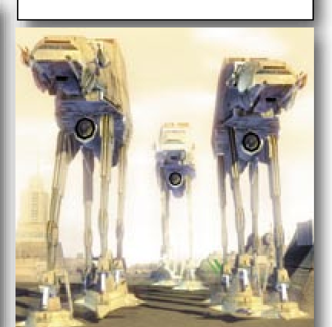
3 Da wir die ganze Galaxis sehen wollen, lassen wir zwischen den Kampagnenmissionen keinen Planeten aus und erobern jede Welt. Was anfangs für Ahs und Ohs sorgt, wird nach einer Weile ein wenig zur Routine. Viele Invasionen laufen ähnlich. Der KI-Gegner wehrt sich zwar nach Kräften, eine reelle Chance hat er aber nicht.



4 Auf der Strategiekarte startet der Computergegner erste heftige Gegenangriffe. Die Verteidigungsschlachten gestalten sich sehr spannend, weil uns die plötzlichen Angriffe überrumpeln. Nach einer Weile stellt sich aber Routine ein: Die KI greift des Öfteren den gleichen Planeten mit ähnlichen Truppenkontingenten an.

5 Die nächste Technologiestufe ist durch das Absolvieren von Mission 6 verfügbar! Endlich dürfen wir auch AT-AT-Kampfläufer bauen. Die Kampagnenmission dauert zwar nur wenige Minuten und ist auch nicht allzu schwer, Spaß macht sie aber trotzdem. Wir bewegen einen Prototypen durch einen Testparcours und führen ihn dem Imperator live vor, als ein paar Rebellen aufkreuzen und die Show sabotieren wollen.





Stunden: 0–32

Herausragend 10 · Sehr gut 9 · Gut 8 · Noch gut 7 · Befriedigend 6 · Ausreichend 5 · Mangelhaft 4 · Mangelhaft 3 · Ungenügend 2

Wir starten nach der Rebellen-Kampagne eine Partie Galaktische Eroberung. An große Schlachten gewöhnt, ist der Anfang etwas zäh.

Der Siedepunkt ist fast erreicht. Riesige, voll ausgestattete Flotten und Armeen treffen aufeinander. Wer gewinnt: die Rebellen oder wir?

Der Todesstern ist einsatzbereit, die Rebellenallianz so gut wie gebrochen. Jetzt beginnt das Aufräumen.

91 PC-Games-Wertung:

Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.



6 Nach unzähligen Gefechten ist es so weit: Über Alderaan kommt es zum Showdown zwischen der imperialen Flotte und den Rebellen. Gaststar: der Todesstern!



7 Nachdem wir Alderaan und fünf weitere Rebellenplaneten wie Yavin 4 oder Hoth mit dem Todesstern atomisiert haben, ist die Endsequenz erreicht. Imperator Palpatine gratuliert uns zum Sieg und legt eine Variante eines berühmten **Star Wars**-Satzes auf: „Dieser Tag hat das Ende des letzten Jedi gesehen." Einfach genial!

MONSTRÖS Der Rancor und weitere Kreaturen wie die Jawas lockern die Bodenmissionen tüchtig auf.

9 Nach den ersten Missionen lässt uns Rebellenführerin Mon Mothma ein paar Spielstunden freie Hand. Wir nutzen die Zeit und erobern einige Planeten, unter anderem Tatooine. Neben einer starken imperialen Garnison haben wir hier mit Sandstürmen und dem haushohen Monster Rancor zu kämpfen – Atmosphäre pur.

8 In der ersten Mission der Rebellenkampagne greifen wir mit einer kleinen Flotte unter Führung von Captain Antilles die imperialen Werften von Kuat an. Dutzende Schiffe explodieren, darunter viele im Bau befindliche Sternenzerstörer. Das hebt kräftig die Stimmung.





10 In einer Spezialmission gegen Ende der Rebellenkampagne steuern wir Han und Chewbacca durch einen imperialen Stützpunkt. Mit Chewies Spezialfähigkeit erobern wir den AT-AT (Bild), trotzdem ist die Mission im Vergleich richtig schwer und nur dank Schnellspeicherfunktion zu bewältigen.

11 Der Todesstern ist vernichtet! Dass die Kampfstation Alderaan und Kuat zerstörte, haben wir nicht verhindern können. Dafür fand er über den Raumwerften Mon Calamaris sein explosives Ende. Als Nachtisch zu den beiden Kampagnen gibt es jetzt noch eine Runde Galaktische Eroberung.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Star Wars: Empire at War
Testversion:	1.00
Gespielte Minuten:	1.810 Min.
Spielzeit (Std:Min)	30:10
Verkaufspreis:	€45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	1.759 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca. € 1,53

Eine lange Spielzeit, viele Wow-Momente und **Star Wars**-Feeling – Fan-Herz, was begehrst du mehr? Auch Nicht-Fans können mit **Empire at War** jede Menge Spaß haben. Pro-Gamer, die auf ligataugliche Spiele Wert legen, sollten aber bei Freunden probespielen.



STAR WARS: EMPIRE AT WAR
CA. € 45,-
16. FEBRUAR 2006
USK: AB 12 JAHREN

PC GAMES MEINT:

„Empire at War braucht den Vergleich mit den Großen des Genres nicht zu scheuen."

Wenn Kollegen von einer Party abhauen, um zu Hause **Empire at War** zu spielen und erwachsene Redakteure wie Kinder um die Installations-DVD streiten, dann muss schon etwas Besonderes passiert sein. Sie fragen sich, warum wir so begeistert sind? Lucas Arts hat endlich ein richtig gutes Echtzeit-Strategiespiel abgeliefert, das den ganz Großen des Genres Paroli bietet. Wer hätte das nach Pleiten wie **Force Commander**, **Galactic Battlegrounds** und **Rebellion** noch gedacht? Der Mix aus Strategiemodus, Raumschlachten und Bodenkämpfen im **Star Wars**-Look, untermalt von ergreifender John-Williams-Musik, reißt jeden **Krieg der Sterne**-Fan mit. Einzig die optische Präsentation und die teils mäßige Performance lassen noch Raum für Wünsche. Nicht dass Sie uns falsch verstehen: Das Spiel sieht toll aus. Aber gemessen an der Konkurrenz – etwa **Earth 2160** – ist **Empire at War** grafisch nicht der Klassenprimus. Spielablauf und Atmosphäre machen dieses kleine Manko aber locker wett. Bleibt uns nur noch zu sagen: George Lucas, wir danken herzlich!

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Petroglyph / Lucas Arts
Titel vom selben Entwickler: Force Commander | Rebellion | Battlefront 2
Publisher: Activision
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Spielmodi (u.a. Risiko-Variante)
Zahl der Spieler: 2 bis 8
Fazit: Ausführlicher Test in PC Games 05/06

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Raumgefechte sind filmreif, die Bodenschlachten könnten noch besser aussehen.
Sound: **Star Wars**-Sound und John-Williams-Filmmusik. Müssen wir mehr sagen?
Steuerung: Solide Steuerung. In großen Schlachten reagieren die Schiffe etwas träge.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

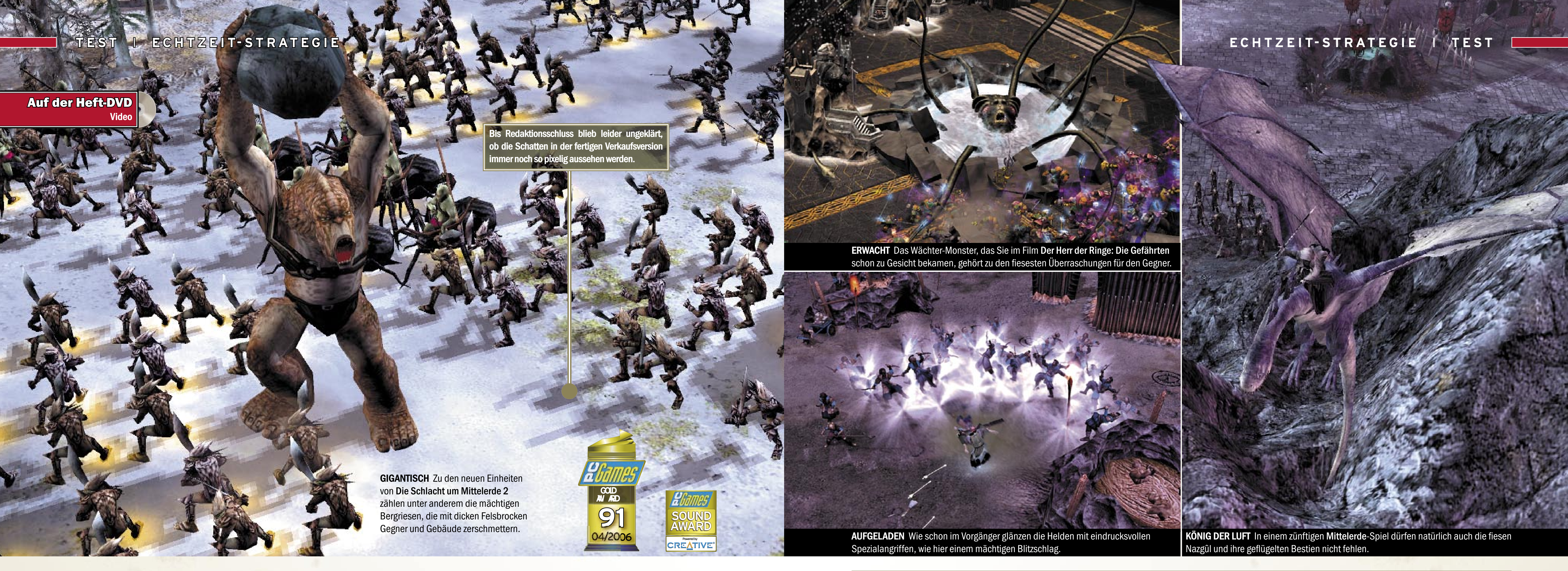
Minimum: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- Drei Spielebenen (Strategie, All und Boden)
- Dynamischer Spielablauf
- Viele Helden aus den Filmen
- Riesiger Umfang dank Kampagnen
- Hoher Wiederspielwert

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **91**



GIGANTISCH Zu den neuen Einheiten von **Die Schlacht um Mittelerde 2** zählen unter anderem die mächtigen Bergriesen, die mit dicken Felsbrocken Gegner und Gebäude zerschmettern.

ERWACHT Das Wächter-Monster, das Sie im Film **Der Herr der Ringe: Die Gefährten** schon zu Gesicht bekamen, gehört zu den fiesesten Überraschungen für den Gegner.

AUFGELADEN Wie schon im Vorgänger glänzen die Helden mit eindrucksvollen Spezialangriffen, wie hier einem mächtigen Blitzschlag.

KÖNIG DER LUFT In einem zünftigen **Mittelerde**-Spiel dürfen natürlich auch die fiesen Nazgûl und ihre geflügelten Bestien nicht fehlen.

Der Herr der Ringe

Die Schlacht um Mittelerde 2 | Die Filmtrilogie zu Tolkiens Welt ist lange vorbei, doch der Kampf in Mittelerde tobt am PC heftiger und spannender denn je.

Speer wird zerschellen, Schild zersplittern! Ein Schwert-Tag, ein Blut-Tag, ehe die Sonne steigt! Reitet nun, zur Vernichtung und zum Ende der Welt!" – Mit diesen packenden Worten stimmte König Theoden seine Reiterschar in Peter Jacksons **Die Rückkehr des Königs** zur großen Schlacht um Minas Tirith ein. Dank der Filmlizenz schaffte es schon das letztjährige **Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde**, genau diese prickelnde Atmosphäre auf den Monitor zu zaubern. Jetzt will Electronic Arts noch eins drauflegen und präsentiert (mit Film- und Buchlizenz im Gepäck) den Spielern neu inszenierte Schlachten, Charaktere und Schauplätze, die bislang in J.R.R. Tolkiens Fantasy-Welt nur relativ kurze Auftritte hatten. Jetzt darf unter anderem auch Tom Bombadil zeigen, was er draufhat: Zusammen mit Elben und Zwergen kämpft er gegen den Ansturm wüster Goblin-Horden, Riesen und Drachen. Wer dagegen genug vom ewigen Kampf für das Gute hat, stürzt sich auf der finsteren Seite Mordors zusammen mit den Schwarzen Reitern, Trollen und allerlei Unholden ins Getümmel.

Nachrichten aus Mittelerde

Die neue Hintergrundgeschichte für die gute und böse Kampagne fädeln die Entwickler geschickt ein: Stimmungsvolle, von John Howe (einem der bekanntesten Mittelerde-Illustratoren) gezeichnete Standbilder wechseln sich mit allerdings recht verwaschen dargestellten Spielgrafiksequenzen ab. Schauspieler und Elrond-Mime Hugo Weaving erzählt dazu in der englischen Fassung mit seiner angenehm sonoren Stimme, wie sich Saurons Vernichtungsfeldzug in die nördlichen Gebiete Mittelerdes ausbreitet, während die Ringgemeinschaft nach Süden gen Mordor reist. Wer in der deutschen Version spricht, blieb uns bis Redaktionsschluss noch verborgen.

In acht Missionen führen Sie auf der guten Seite die neuen Spielvölker der Elben und Zwerge zusammen. Als dritte Partei spielen Sie die Menschen, die jetzt Einheiten der beiden Vorgängerparteien Gondor und Rohan enthalten. Ihr Hauptgegner ist die ebenfalls neue Rasse der Goblins und deren König. Aber auch die bekannten Fraktionen Isengart und Mordor wollen Ihnen ans Leder. Im Dienste Saurons tummeln Sie sich in ebenfalls acht Szenarien teilweise auf den gleichen Karten wie auf der guten Seite. Während Sie als Zwergenheerführer die Binge Erebor verteidigen, legen Sie diese als finsterer Scherge in Schutt und Asche. Gestandene Tolkien-Fans seien gewarnt: An einigen Stellen in der Kampagne gehen die Entwickler recht freizügig mit ihren Lizenzrechten um. Beispielsweise erleben Sie auf der bösen Seite, dass in der finalen Schlacht in Bruchtal plötzlich die Ringgefährten unter Aragorns Führung erscheinen, der obendrein noch die Armee der Toten befehligt. Wer darüber hinwegsehen kann, erfreut sich jedoch an solch geskripteten Ereignissen, die für pure Spannung sorgen. Apropos Skripts: Die vielen recht langweiligen Karten des Vorgängers sind passé, die beiden Kampagnen von **Die Schlacht um Mittelerde 2** zeichnen sich durch individuell designte Missionen aus. Neben einem obligatorischen Hauptziel gibt es fast immer zusätzliche, teils versteckte Bonusaufträge. So können Sie zum Beispiel mit den Goblins gleich in der Auftaktmission drei Bergriesen befreien, die Ihnen bei der Zerstörung des eigentlichen Ziels, einer Elbenfestung, enorm weiterhelfen.

„Das ist guter Felsen hier."

So spricht Zwerg Gimli in der Buchvorlage **Die zwei Türme**, als er auf den festen Wällen der Hornburg steht. Und genauso dürfen Sie sich als Spieler fühlen, denn jetzt bauen Sie Ihre jeweilige Basis ganz im Stile eines **Command & Conquer Generäle** auf. Den Grundstein bildet Ihr Haupthaus, ein Zitadellengebäude, in dem Sie Arbeiter rekrutieren. Sobald Sie einen solchen fleißigen Burschen mit der Maus auswählen, erscheint auf der rechten Bildschirmleiste ein schlankes Baumenü, in dem alle verfügbaren Gebäude abgebildet sind. Die vorgegebenen Bauplätze des Vorgängers gibt es (fast) nicht mehr. Sie dürfen überall auf der Karte bauen, soweit es das Gelände zulässt. Das macht deutlich mehr Spaß als im Vorgänger. Das Haupthaus selbst verfügt über sieben feste Bauplätze, die Sie schon aus **Die Schlacht um Mittelerde** kennen. Darauf errichten Sie Festungsanbauten, wie zum Beispiel Abwehrtürme, Katapulte oder Adlerhorste. Zusätzlich darf der Spieler jedes Haupthaus mehrfach erweitern. So können die Goblins ihre Zitadelle mit einem schützenden Spinnwebenbelag versehen, während die Zwerge verstärktes Mauerwerk einsetzen. Sehr schön: Für jedes der sechs spielbaren Völker haben sich die Entwickler individuelle Upgrades ausgedacht, was zu einer hohen Abwechslung im Spiel führt. Natürlich dürfen Sie Ihre frei errichteten Gebäude nicht schutzlos stehen lassen, dafür sorgt eine neuartige Mauerbauweise.

Auf der Mauer, auf der Lauer

Das Bausystem ist denkbar simpel und genial: An den festen Baupunkten Ihrer Zitadelle oder mithilfe eines Arbeiters im freien Gelände errichten Sie so genannte Mauerknotenpunkte. Dort beginnend ziehen Sie mit

„Mein Schatz! Oh mein Schatz!"

Jäger und Sammler aufgepasst, Die Schlacht um Mittelerde 2 gibt es auch in einer prall gefüllten Sonderedition.

Mehr Spiel für's Geld

Für den unverbindlichen Verkaufspreis von 59,99 Euro bekommen Sie die Collector's Edition in die Hand. Darin finden Sie neben dem Spiel eine auf HDTV zugeschnittene DVD, die Trailer, Artworks und eine ausführliche Videodokumentation enthält. Dazu gibt's ein beidseitig bedrucktes Farbposter, auf dem Sie alle Kampagnenschauplätze präsentiert bekommen. Das Wichtigste jedoch ist der erweiterte Spielinhalt: Nur in dieser Edition dürfen Sie die mächtige Dracheneinheit als eigenständige Figur kontrollieren, dazu gesellen sich fünf zusätzliche Spielkarten, die auf bekannten Mittelerde-Schauplätzen wie Wetterspitze oder Argonath spielen. Es wäre unfair, wenn Besitzer der Sammeledition bei Mehrspielerpartien durch den Drachen einen Vorteil hätten – wir sind gespannt, wie Electronic Arts dieses Problem löst.

Die Macht der Elemente – Spezialkräfte in Mittelerde

Gab es im Vorgänger lediglich zwei Technologiebäume für die Spezialkräfte, hat nun jedes der sechs Völker seinen individuellen Kräftepool.





ERSCHÜTTERND Mit den neuen Spezialkräften (hier das Erdbeben) zerlegen Sie mit einem Schlag ganze Verteidigungsanlagen.

Sammeln Sie Punkte?

An vielen Tankstellen Deutschlands lassen sich Punkte beim Bezahlen der Benzinrechnung gutschreiben. Wenn man einen bestimmten Punktestand erreicht hat, darf man sich was Schönes aussuchen, zum Beispiel eine Reisetasche oder einen Fußball. Im Prinzip funktioniert das mit den Spezialkräften bei **Die Schlacht um Mittelerde 2** ebenso. Mithilfe Ihrer Einheiten sammeln Sie Powerpunkte, für die Sie im Powermenü das Gewünschte heraussuchen. Die ersten Sprüche kosten je fünf Punkte. Auf der nächsten Stufe sind schon zehn Punkte fällig. Manche Kräfte benötigen außerdem eine bestimmte Kombination aus der vorigen Stufe. Um zum Beispiel das mächtige Erdbeben (1) der Zwerge kaufen zu können, müssen Sie zuvor die rot umrandeten Kräfte erwerben. Insgesamt kostet Sie das satte 100 Punkte.

Da wackelt die Hütte

Die teuersten Spezialkräfte sind ihren Preis wahrlich wert. So zerstören Sie im Nu ganze Verteidigungsanlagen. Highlights sind die Beschwörungen des Wächters im Wasser, eines Drachens, eines Riesenwurms oder des Meteoritenhagels.

der Maus gerade verlaufende Mauerwälle. Am gewünschten Endpunkt platziert das Spiel wieder einen neuen Knotenpunkt. Jeder Mauerabschnitt ist in kurze Segmente unterteilt, die sich mit zusätzlichen Bauten versehen lassen. So errichten Sie kinderleicht Tore und bei den Zwergen sogar weitere Verteidigungstürme. Lediglich die Goblin- und Mordor-Fraktion muss ohne Mauern auskommen, was wir nicht ganz nachvollziehen können. Aber Vorsicht: Dieses neue Spielelement verführt regelrecht dazu, die hektischen Gefechte zu vergessen. Stattdessen ertappten wir uns dabei, wie wir stundenlang an unserer Burganlage herumtüftelten. Aber denken Sie bitte nicht, dass **Die Schlacht um Mittelerde 2** zu einem Einigel-Spiel verkommt – weit gefehlt! So schön die dicken Wallanlagen anzusehen sind, mit ballistischen Belagerungswaffen sind diese schnell zerlegt – etwas zu schnell, wie wir finden. In der Testversion hielten die Anlagen genau wie die Gebäude nicht lange stand. Da sollten die Entwickler noch bis zum Release nachbessern.

Zu wenig Biss?

Einer der Kritikpunkte am Vorgänger war die extrem früh störende KI des Computers. Das scheinen sich die Entwickler fast zu sehr zu Herzen genommen zu haben, zumindest für die Kampagnen. Beim Testen auf mittlerem Schwierigkeitsgrad fiel uns auf, dass der Gegner in keine verlorenen Gebäude nachbaute und insgesamt viel weniger aggressiv gegen unsere Stellungen vorging als im Vorgänger. Einsteigern bleiben damit zwar Frustmomente erspart, erfahrene **Mittelerde**-Strategen starten



MASSENANSTURM Wenn Ihre Verteidigung erst mal durchbrochen ist, strömen die Gegner im Sekundentakt scharenweise in Ihre Basis.

ZWERGEN-DÖNER Die Drachlinge gehören zu den neuen Einheiten Mittelerdes. Mit ihrem Feueratem räumen sie schnell unter den Gegnern auf.

Der Ringkriegmodus: Schreiben Sie Ihre eigene Mittelerde-Fantasy-Geschichte

Nach knapp 15 Spielstunden sind die Kampagnen zwar schon vorbei, dafür bietet die Spielvariante Ringkrieg enorm viel Tiefgang und Abwechslung.



Spielen (fast) ohne Grenzen

Wenn Sie die animierte Mittelerde-Karte des Vorgängers vermisst haben, keine Sorge – die ist jetzt quasi Spielbrettgrundlage für den rundenbasierten Strategiemodus namens Ringkrieg. Dabei spielen Sie nach Regeln, die sich sehr an der Brettspielvorlage **Risiko** orientieren. Wahlweise als Solospieler mit bis zu fünf Computermitspielern oder als Mehrspielervariante mit maximal sechs Teilnehmern dürfen Sie nach Herzenslust in zwei Teams um die insgesamt 38 enthaltenen Landstriche kämpfen. Im Hauptmenü wählen Sie aus einer Vielzahl an Möglichkeiten die Siegbedingungen aus, beispielsweise, dass nur die gegnerische Hauptstadt erobert sein muss, oder dass Sie den Gegner komplett von der Karte fegen. Den jeweiligen Startpunkt legen Sie ebenso fest wie die Zeitdauer, die den Spielern für die taktische Phase bleibt. So simpel die Regeln sind, dadurch macht es selbst nach vielen Spielstunden immer wieder Spaß, Mittelerde mit neuen Varianten zu erobern.

Gemütliche Runde

Sobald alle Spielparameter festgezurrt sind, beginnt der erste Spielzug. Sie dürfen dabei jede Ihrer drei Heldenarmeen ein Feld weit ziehen. Mit den Heerführern nehmen Sie ein Land in Besitz. Auf festen Bauplätzen errichten Sie wahlweise eine Zitadelle (rekrutiert Helden), eine Kaserne (produziert neue Armeen), eine Schmiede (beschert den Truppen im jeweiligen Territorium Upgrades) oder ein Wirtschaftsgebäude (erhöht das Einheitenlimit). Wer später viele Länder kontrolliert, hat viel Klickarbeit vor sich, um sein Königreich zu verwalten.

Motivierend

Prima: Alle Partien lassen sich speichern, sodass tagelange Solo-Matches oder Mehrspielerrunden möglich sind.



KARTENTAUSCH Einzelne Bataillone lassen sich zwischen zwei Armeen per Drag & Drop hin- und herschieben.



AUTOMATIK Wer keine Lust auf Echtzeit-Schlachten hat, lässt sich die Gefechte einfach berechnen.



WISSENSWERT Tool-Tipps zu jedem Bau-Icon verraten, welchen Bonus das Gebäude bringt.



ALLES IM GRIFF Die einstellbaren Formationen sehen gut aus, solange sich die Truppen vor einem Kampf befinden. In der Schlacht wird's dann wuselig.

die Kampagnen aber besser im schwierigen Modus, um gefordert zu bleiben. Seltsamerweise verhält sich die KI bei Sofortgefechten oder im Ringkriegmodus (ausführliche Beschreibung siehe Extrakasten auf S. 81) völlig anders. Bei den für den Test gespielten Partien zeigte der Computergegner auf mittlerem Schwierigkeitsgrad sofort seine scharfen Wargzähne. Frühe Rush-Angriffe und permanenter Druck auf die Basis gehören dort zum Tagesgeschäft.

Zu Lande und zur See

In Vorabberichten und Trailern zu **Die Schlacht um Mittelerde 2** tauchten Bilder von großen Seeschlachten auf. Tatsächlich dürfen Sie nun wahlweise Elben- oder umbarische Korsarenschiffe befehligen. Allerdings spielen nur wenige Karten am Wasser, das übrigens hübsche Shader-Effekte aufweist. Die Schiffskämpfe sind nicht so spektakulär wie beim Historien-Kollegen **Age of Empires 3**, außerdem zerbröseln die Wasserfahrzeuge schneller, als sie gebaut sind. Besser sind da die taktischen Neuerungen bei der Einheitensteuerung. Jeder Truppentyp verfügt über drei Verhaltensmodi. Neben dem Standardverhalten (Angriffs- und Defensivwerte sind dabei gleichmäßig verteilt) gibt es einen Defensiv- (weniger Angriffskraft, mehr Rüstung) und Aggressivmodus (mehr Angriffskraft, weniger Rüstung). Dadurch sind Sie im Spiel wesentlich flexibler. Wenn zum Beispiel ein Angriff bevorsteht, postieren Sie Defensiveinheiten wie Pikeniere im entsprechenden Modus und stellen Fernkämpfer im aggressiven Modus dahinter auf, um viel Schaden bei den Angreifern anzurichten. Die Truppenaufstellung geht fluffig von der Hand, dafür sorgt der neue Formationsbefehl: Markieren Sie die gewünschten Einheiten und drücken Sie beide Maustasten gleichzeitig. Anhand des nun erscheinenden Truppensymbols legen Sie die Blickrichtung und die räumliche Tiefe der Aufstellung fest. So können Sie beispielsweise Fernkämpfer in einer langgezogenen dünnen Linie aufstellen.

Heldengeburt

Jede Fraktion besitzt Heldenfiguren, die über Spezialkräfte verfügen. Magier wie Saruman werfen mit Feuerbällen und Zwergenkönig Dain bringt mit seinem Hammerschlag Gebäude zu Fall. Sie treffen abseits der Kampagnen auf alle Figuren des Vorgängers, dazu gesellen sich neue Gesichter wie Grima Schlangenzunge, Glorfindel, Galadriel und viele mehr.

Der Clou: Aus sechs Klassen (Held des Westens, Elb, Zwerg, Zauberer, Diener Saurons, korrupter Mensch) und je zwei bis maximal drei Typen pro Klasse suchen Sie sich eine eigene Figur heraus. Zusätzlich bestimmen Sie Namen und äußeres Erscheinungsbild. Im nächsten Schritt verteilen Sie die fünf Attributpunkte (Stärke, Rüstung, Gesundheit, Regeneration und Sichtweite bestimmen Ihren Charakter. Im letzten Teil der Heldenerschaffung legen Sie die Spezialkräfte fest.

Jede Klasse kann fünf von 13 Kräften auswählen. Im Auswahlbildschirm bestimmen Sie gleich mit, welche Superkräfte beim Levelaufstieg gesteigert werden sollen. Wie im Vorgänger auch, kann jeder Held maximal zehn Levelstufen erklimmen. Die Helden speichert das Spiel in einer eigenen Datenbank ab. Die Figuren rufen Sie jeweils in Ihrem Hauptgebäude herbei, wo Sie sie auch wiederbeleben können. Als Spieler dürfen Sie die Recken zwar nicht in der Kampagne, aber im Ringkrieg-, Sofortgefechts- und Mehrspielermodus einsetzen. Ein wahrlich gelungenes Feature. (sw)

HELDENPORTRÄT Im Spiel dürfen Sie eigene Figuren basteln.



AUFSTELLUNG Das neue Befehlsmenü für die Formation zeigt genau an, wo sich welche Einheiten postieren.



RINGJAGD Die aus der Buchvorlage bekannte Elbeninschrift ziert die Festung des jeweiligen Ringbesitzers.

Endlich eigener Burgherr sein – ganz ohne Eigenheimzulage

Jedes der sechs spielbaren Völker besitzt individuell designte Burgelemente, die Sie nach Belieben aufbauen.



Elbenzitadelle

Die Naturverbundenheit der Elben kommt auch in deren Trutzburg zum Vorschein. Stationäre Ents (Baumhirten) schleudern dem Feind dicke Felsen entgegen. Im zentral gelegenen Greifenhorst lassen sich die edlen Riesenadler beschwören. Dazu kommen noch Schutz-Upgrades wie ein Heilbrunnen.



Menschenburg

Mächtige Katapulte und Abwehrtürme bestimmen die Verteidigungsanlagen der stolzen Menschen des Westens. Dazu verfügen sie über die Möglichkeit, Mauern zu ziehen, die allerdings nicht mehr mit zusätzlichen Verteidigungseinrichtungen zu bestücken sind. Dafür beschert der Palantir-Turm eine weite Sicht, was Ihnen einen strategischen Vorteil verschafft.



Zwergenbinge

Die stämmigen Gesellen Mittelerdes verfügen über umfangreiche Aufbaumöglichkeiten. Die Festung selbst lässt sich mit brennenden Pechfässern und Katapulten aufrüsten. Der Clou: Einzelne Mauerabschnitte dürfen Sie mit Axtwerfertürmen oder weiteren Katapulten versehen.



Isengart-Bollwerk

Als einzige böse Partei enthält Sarumans Anlage die Möglichkeit, Mauern zu bauen. Der Zentralturm verschießt tödliche Blitze. Dazu kommen Pfeil- und Ballista-Türme, die sich sogar mit Brandmunition aufrüsten lassen. Der Krähenhorst verschafft zusätzliche Weitsicht, die Eisenplattierung mehr Schutz.



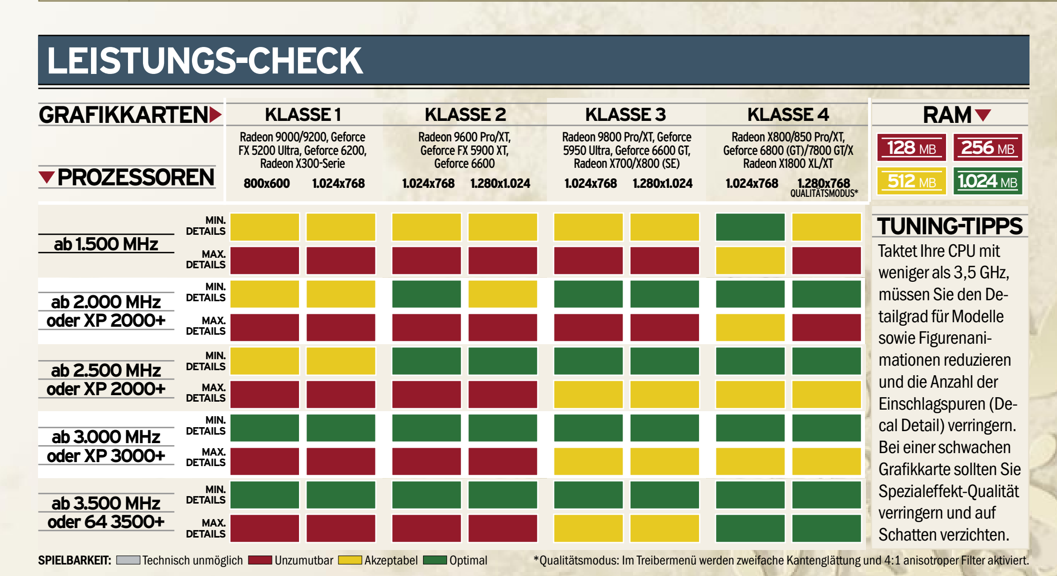
Mordor-Feste

Saurons Herberge lässt sich mit einem Lavagraben umgeben, der Feinde in der Nähe schädigt. Der Mittelturm kann einen riesigen Feuerball auf gegnerische Armeen schmettern. Katapulte und Pfeilwerfer sind ebenfalls enthalten. Eine Besonderheit ist der Torwachenanbau, der Gegner verängstigt. Dazu umgeben Sie das Bauwerk mit einem schützenden, giftgrünen Nebel.



Goblin-Behausung

Trollwerfer, Pfeilwerfer und Spinnennester bilden die grundlegende Verteidigung. Ein Kokon überzieht die Anlage und erhöht den Rüstungswert. Zusätzliche Dornen an der Festung verursachen Schaden bei Angreifern. Der Höhepunkt ist das Drachennest, in dem Sie einen Feuerdrachen beschwören.



LEISTUNGS-CHECK

GRAFIKKARTEN ▶ / ▼ PROZESSOREN		KLASSE 1: Radeon 9000/9200, Geforce FX 5200 Ultra, Geforce 6200, Radeon X300-Serie – 800x600	KLASSE 1 – 1.024x768	KLASSE 2: Radeon 9600 Pro/XT, Geforce FX 5900 XT, Geforce 6600 – 1.024x768	KLASSE 2 – 1.280x1.024	KLASSE 3: Radeon 9800 Pro/XT, Geforce 5950 Ultra, Geforce 6600 GT, Radeon X700/X800 (SE) – 1.024x768	KLASSE 3 – 1.280x1.024	KLASSE 4: Radeon X800/850 Pro/XT, Geforce 6800 (GT)/7800 GT/X, Radeon X1800 XL/XT – 1.024x768	KLASSE 4 – 1.280x768 QUALITÄTSMODUS*
ab 1.500 MHz	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.000 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 2.500 MHz oder XP 2000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.000 MHz oder XP 3000+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3.500 MHz oder 64 3500+	MIN. DETAILS	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal

RAM ▼: 128 MB (Unzumutbar), 256 MB (Unzumutbar), 512 MB (Akzeptabel), 1.024 MB (Optimal)

TUNING-TIPPS
Taktet Ihre CPU mit weniger als 3,5 GHz, müssen Sie den Detailgrad für Modelle sowie Figurenanimationen reduzieren und die Anzahl der Einschlagspuren (Decal Detail) verringern. Bei einer schwachen Grafikkarte sollten Sie Spezialeffekt-Qualität verringern und auf Schatten verzichten.

SPIELBARKEIT: Technisch unmöglich | Unzumutbar | Akzeptabel | Optimal

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü werden zweifache Kantenglättung und 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

PC Games MOTIVATONSKURVE

Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2

EINZELSPIELER 16 LEVELS +++ ENDLOSSPIEL RINGKRIEG +++ 6 SPIELPARTEIEN



1 Kurz nach dem Start des Tutorials schauen wir verdutzt, als wir mit der Kamera nahe ans Geschehen heranzoomen: Gut, die polygonarmen Figuren waren wir vom Vorgänger her so gewohnt, aber dass die Schatten derart eckig und pixelig dargestellt sind, trübt das ansonsten sehr überzeugende Grafikbild. Nachdem wir in der Optionsdatei die Auflösung manuell auf 1.280 x 1.024 eingestellt haben, sieht es nicht mehr ganz so gruselig aus. Aber seien wir ehrlich: Meistens spielt man zwecks Übersicht ohne den Zoom.



ERFASST Eine Abschluss-Statistik bewertet Ihre spielerische Leistung nach jeder Mission: Schön, wenn man dabei eine so steile Erfolgskurve zu Gesicht bekommt.

2 Nach dem spannend erzählten Intro spielen sich die ersten drei Missionen gut, aber das Hochgefühl aus dem Vorgänger bleibt noch aus. Dies ändert sich mit der Zwergenmission in den Blauen Bergen, bei dem sich Ihre knuffigen Bartträger mit einem waschechten Feuerdrachen (Smaug aus **Der kleine Hobbit** grüßt herzlich) messen. Der Levelaufbau der Zwergengewölbe lässt Erinnerungen an die bekannte Binge Moria aufkommen. Die recht engen Tunnel zwingen uns dazu, Bauplätze für Gebäude sorgfältig auszusuchen, da ist strategisches Geschick gefragt. In einer grandiosen Finalschlacht gegen Goblins, Bergriesen und den mächtigen Drachen fühlen wir uns bestens unterhalten – nur die KI verwehrt die Zehnerwertung.

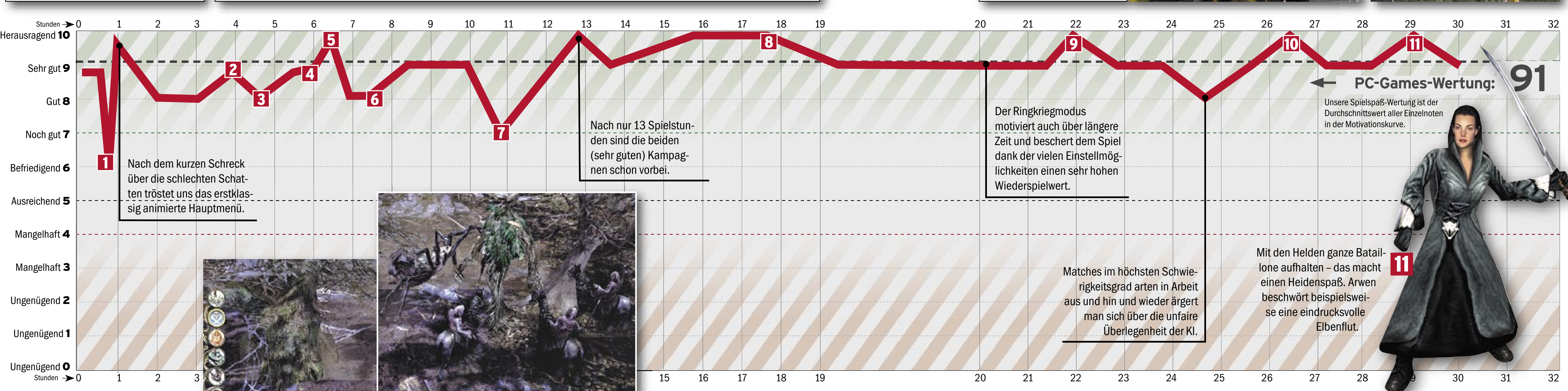
3 Von den Seegefechten hatten wir uns ein wenig mehr erhofft. Die Scharmützel mit den Elben- und Korsarenflotten sind nicht schlecht, aber längst nicht so effektvoll in Szene gesetzt wie beispielsweise in **Age of Empires 3**. Außerdem gibt es nur sporadische Auftritte der Marine. Echte Seekarten fehlen ohnehin in Mittelerde.



4 Bei der Schlacht um Erebor kommt echte Strategenhochstimmung auf – eine Basis, die an mehreren Stellen gegen den wütenden Ansturm Mordors zu verteidigen ist. Jetzt zeigt sich, ob wir unsere Festung ordentlich aufgebaut haben. Lediglich die etwas schwache Gegner-KI verwehrt die Höchstnote von 10 Punkten für diese Mission.

5 Jawohl, so soll ein Strategiespiel sein. Zusammen mit Elben und Zwergen graben wir uns Stück für Stück in die riesige Festung Dol Guldur hinein. Als der Sieg schon nahe zu sein scheint, lässt ein Skript mal eben so einen Balrog zur Plauderstunde der etwas heftigeren Art vorbeischauen. Mit Helden und Zauberkräften setzen wir uns durch und jubeln siegreich.





6 Die beiden ersten Missionen der bösen Kampagne können nicht mit den vorigen Höhepunkten Erebor und Dol Guldur mithalten, machen aber dennoch ordentlich Spaß. Vor allem die brandschatzenden Korsaren haben es uns angetan.

7 Schwaze Reiter auf schwarzem Grund – im elbischen Düsterwald scheinen die Entwickler einen kleinen Durchhänger gehabt zu haben. Die Karte ist einfach viel zu dunkel geraten und erschwert die Übersicht. Dafür dürfen Sie mit Ihren orkischen Horden Jagd auf Ents machen. Die starken Baumhirten sind wie im Vorgänger nur mit Feuer schnell zu besiegen. Sobald Sie die Entthings zerstört haben, ist Routine angesagt: Schnell die Basis weiter aufrüsten, massig Truppen rausbauen und gegnerische Festungen schleifen. Ein paar mehr Skriptereignisse hätten die Spannung erhalten können.

8 Was ist denn das? In den Skirmish-Partien können Sie einem zufällig umherlaufenden Gollum den einen Ring abnehmen. Wer den Schatz heim in die Festung bringt, darf sich eine Supereinheit wie zum Beispiel Sauron oder Galadriel als böse Sturmkönigin beschwören – klasse!

9 Egal, ob man eine kurze Partie gegen nur einen Gegner mit Automatikschlachten oder stundenlange Feldzüge mit zwei Dreier-Teams in Echtzeit bestreiten möchte, der Ringkriegmodus lässt sich sehr frei gestalten, das schafft Abwechslung und Spielspaß.

10 Überzeugend: Im Skirmish-Modus zeigt die Computer-KI, was sie draufhat. Frühe Attacken, ständig wechselnde Angriffsrichtungen und Truppenzusammensetzungen fordern gerade in den hohen Schwierigkeitsgraden auch Profis.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Die Schlacht um Mittelerde 2
Testversion:	Review-Version
Gespielte Minuten:	1.800 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	30:00
Verkaufspreis:	€50,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	1.790 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca. €1,50

Was der Testversion fehlte, war das endgültige Balancing der Einheiten. Das fiel vor allem in der Kampagne auf, wo der Gegner erst in der schweren Spielstufe ordentlich fordert. Spielspaß gibt es dank der verschiedenen Modi massenhaft.

DIE SCHLACHT UM MITTELERDE 2

CA. € 50,-
02. MÄRZ 2006
USK: AB 12 JAHREN

PC GAMES MEINT:

„Wer Fantasy-Schlachten mag, kommt um dieses Spiel einfach nicht herum."

Mit einem ohrenbetäubendem Getöse bricht der Boden in unserer stolzen Elbenfestung auf. Oh Schreck, der Gegner hat einen Wächter des Wassers beschworen. Wo bleiben die Bogenschützen mit der Brandpfeilmunition? Unsere Kavallerie kann gegen das Vieh nichts ausrichten! Und wann ist wohl unser Held in der Zitadelle fertig? – Sie sehen schon: In **Die Schlacht um Mittelerde 2** geht gewaltig die Schlachtpost ab. Auch wenn der Film-Atmosphärenbonus aus dem letzten Jahr verflogen ist, das neue Spiel zu Tolkiens Fantasy-Welt macht einfach von vorn bis hinten Spaß. Gut, die Kampagnen hätten etwas länger ausfallen können, dafür sind aber alle 16 Missionen schön designt und geskriptet. Mehr zu tun gibt es im neuen, rundenbasierten Ringkriegmodus, bei dem Sie immer wieder neue Siegbedingungen und Spielregeln einstellen können – das sorgt für Dauermotivation. Als Vorbereitung für die Mehrspielergefechte dient der überarbeitete Skirmish-Modus. Toll: Auch Höhepunkt-Schlachten des Vorgängers wie Helms Klamm und Minas Tirith sind enthalten. (sw)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Electronic Arts
Titel vom selben Entwickler: Schlacht um Mittelerde | C&C Generäle
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 46 Karten (Collector's Edition)
Zahl der Spieler: 2 bis 8 Spieler
Fazit: Ausführlicher Test folgt in PC Games 05/06

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Verbesserte Texturen, mehr Details und hübsche Shader-Effekte zieren das Spiel.
Sound: EAX-Unterstützung und Surround-Sound, Original Filmsoundtrack
Steuerung: Unkompliziert wie beim Vorgänger, in Details noch verbessert (Formationsbildung)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Hervorragende Soundkulisse
- + Noch größere Armeen als beim Vorgänger
- + Genialer Ringkriegmodus
- + Abwechslungsreiche Kampagnen
- + Herausfordernder Skirmish-Modus

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 91

STAR WARS EMPIRE AT WAR

Strategisch denken und planen

In Echtzeit strategische Entscheidungen fällen



Im Vergleich zu **Schlacht um Mittelerde 2** verläuft die strategische Planung in Echtzeit. Sie können das Spielgeschehen aber jederzeit pausieren, um Einheiten und Gebäude zu produzieren und sich den nächsten Zug zu überlegen. Sonst verläuft der strategische Part wie in **Rome**.

Raumschlachten schlagen

Zwischen Asteroiden und in Nebeln geht es rund



Ein Hingucker der besonderen Art sind die Raumschlachten. **Wie in Episode 6: Die Rückkehr der Jedi-Ritter** bekämpfen sich regelmäßig größere Flotten. Erst wenn im Weltall der Sieg errungen ist, geht es auf der Planetenoberfläche mit den Bodenkämpfen weiter.

Bodengefechte gewinnen

Taktisches Fingerspitzengefühl ist gefragt



Im Gegensatz zu **Schlacht um Mittelerde 2** haben Sie bei **Empire at War** kleinere Armeen zur Verfügung und können nur mit Einschränkungen Verstärkung aufs Feld führen. Daher wiegt jede verlorene Einheit doppelt schwer, was zu einem taktisch niveauvolleren Spiel führt.

Helden & Bösewichter spielen

Anführer können entscheidend sein



In **Empire at War** dürfen Sie Ihre Helden zwar nicht wie in **Schlacht um Mittelerde 2** selbst zusammenstellen, trotzdem bereiten die Protagonisten teuflischen Spaß. Darth Vader und Imperator Palpatine sind in der Lage, eine Schlacht durch ihre Machtkräfte noch zu drehen.

Galaktisch & Episch!

Wo hat **Star Wars: Empire at War** Stärken und wo liegen die Schwächen? Wie gut harmoniert das Zusammenspiel aus Strategiemodus und den taktischen Bodengefechten und Raumschlachten? Kann **Empire at War** auf technischer Ebene zur Konkurrenz aufschließen? Und zu guter Letzt: Was ist ein **Star Wars**-Spiel ohne die richtige Atmosphäre?

Atmosphäre ★★★★★

Was kann man mit einer **Star Wars**-Lizenz in der Tasche schon falsch machen? Viel, wie man an den Vorgängern **Force Commander**, **Rebellion** und **Galactic Battlegrounds** gesehen hat. Bei **Empire at War** stimmt dagegen alles: Prominente Helden und Schurken kommen im Spiel vor, die Schlachten erinnern an die Filmvorlagen. Die Solo-Kampagnen sind mit den Ereignissen der Filme verzahnt und obendrauf gibt es noch die klasse John-Williams-Musik plus **Star Wars**-Sounds. Im Vergleich zu **Schlacht um Mittelerde 2** läuft es in diesem Wertungspunkt auf ein Remis auf höchstem Niveau heraus.

Spieltiefe, Taktik und Strategie 

Da sich **Empire at War** prinzipiell aus drei Spielen (Strategiemodus, Boden- und Raumgefechte) zusammensetzt, muss der Spieler ständig die unterschiedlichsten Entscheidungen treffen. Direkt verglichen mit **Schlacht um Mittelerde 2** spielt sich **Empire at War** einen Tick taktischer, da weniger Einheiten eingesetzt werden dürfen und Sie während der Schlachten nicht unendlich nachproduzieren können. Auch strategisch hat man mehr Möglichkeiten.

Technik (Musik und Grafik) 

In dieser Kategorie lässt **Empire at War** Federn. Zwar ist die Grafik für heutige Verhältnisse durchweg gut, vor allem die großen Raumschlachten stechen heraus. Bei näherer Betrachtung fehlen den Modellen aber hochauflösende Texturen und feine Details, um in diesem Segment zum Spitzenfeld des Genres aufzuschließen.

Steuerung 

Die Maus- und Tastatursteuerung von **Empire at War** reicht für die meisten Spieler voll aus. Profis wünschen sich jedoch mehr Hotkeys und eine frei konfigurierbare Steuerung. Außerdem kommt es in großen Bodenschlachten dazu, dass die Maus aufgrund von Performance-Problemen nicht sofort reagiert. Menüführung und Hilfestellungen wie kleine Pop-up-Fenster funktionieren dagegen hervorragend. Fazit: In der Summe genau so gut wie bei **Schlacht um Mittelerde 2**.

Der zweite Teil einer Serie hat es immer schwerer als der erste. Konnten die Entwickler das Spielprinzip noch verbessern? Hat sich der taktische und strategische Anspruch verändert? Ist die Stimmung genauso fesselnd wie im ersten Teil? Auch handwerklich haben wir **Schlacht um Mittelerde 2** überprüft, schließlich sind die Ansprüche an Grafik und Sound gestiegen.

Atmosphäre ★★★★★

Keine Frage, wer die grandios inszenierte Filmtrilogie von Peter Jackson mochte, bekommt bei **Schlacht um Mittelerde 2** glänzende Augen. Sämtliche Figuren und Gebäude entsprechen genau der Vorlage. Dazu haben Electronic Arts einige von den Synchronsprechern der Filme eingespannt, die für eine tolle **Herr der Ringe**-Atmosphäre sorgen. Wo Sie auch hinblicken oder -hören: Hauptmenü, Ladebildschirme, Charakterporträts, Waffensounds – überall **Mittelerde**-Feeling pur.

Spieltiefe, Taktik und Strategie 

Spielerische Neuerungen wie der freie Basenbau und vor allem der rundenbasierte Ringkriegmodus fordern ansatzweise strategische Überlegungen. Die Echtzeit-Gefechte gewinnen durch einstellbares Kampfverhalten an taktischer Tiefe, sind aber im direkten Vergleich mit **Empire at War** nicht ganz so wichtig, da während der Schlacht massenhaft Einheiten nachproduziert werden können.

Technik (Musik und Grafik) 

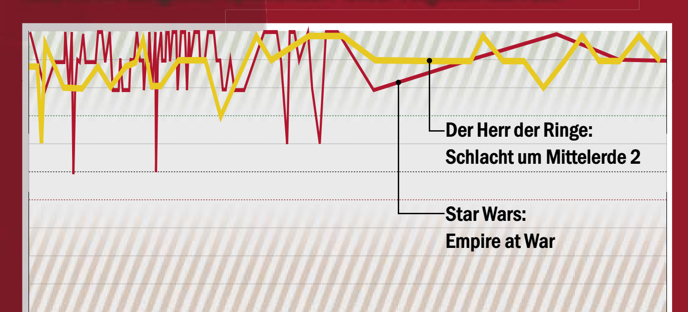
Die überarbeitete Engine bietet detaillierte Bodentexturen und schöne Wasserspiegelungen. Bloß für die kantige Schattendarstellung und die polygonarmen Figuren gibt's in der Testversion Abstriche. Dafür haut einen der gewaltige Original-Soundtrack aus der Feder von Howard Shore um so mehr um. Super: Die Musik passt sich bestens den jeweiligen Spielszenen an.

Steuerung ★★★★

In zwei ausführlichen Tutorials bekommt der Spieler anschaulich alle wichtigen Steuerungselemente präsentiert. Schön: Die schlanken Menüs verdecken wenig von der Spielfläche. Dazu bekommt der Spieler immer wichtige Tool-Tipps im Palantir-Menü angezeigt. Im Vergleich zu **Empire at War** können Sie allerdings nur wenig aus der Karte herauszoomen. Was wir etwas vermisst haben, ist eine Übersicht über aktuell festgelegte Einheitengruppen. Schade: Die hübschen Formationen lösen sich im Kampf schnell auf.

Die Motivationskurven im Vergleich

Wie sieht's beim Spielspaß aus? Wo sind die Schwächen, wo die Stärken, wo die Längen im Spielverlauf? Unser Vergleich klärt auf.



Vergleicht man beide Motivationskurven, fällt sofort auf, dass **Empire at War** mehr Spielspaß-Einbrüche, aber auch mehr Highlights besitzt. Der Grund: Die Boden- und Raumschlachten sind relativ kurz, dafür aber knackig.

STAR WARS: Empire at War .... **16 Sterne**

HERR DER RINGE: Die Schlacht um Mittelerde 2 .... **16 Sterne**

PC GAMES MEINT:

„Kein Verlierer, zwei Sieger: Empire at War und Schlacht um Mittelerde 2 teilen sich Platz 1!"

Mit jeweils 16 von 20 möglichen Punkten setzt sich keins der getesteten Spiele an die Spitze. Raum für Verbesserungen gibt es bei beiden – perfekt ist weder **Empire at War** noch **Schlacht um Mittelerde 2**. Doch die wenigen Kritikpunkte wirken sich kaum auf den Spielspaß aus, was sich auch in der identischen Spielspaßwertung von 91 Prozent widerspiegelt. Wir meinen: Grundsätzlich kann hier jeder bedenkenlos zugreifen, der Strategiespiele und das jeweilige Thema mag ... **Star Wars**- und **Herr der Ringe**-Fans sowieso.



Strategisch denken und planen

Überlegen Sie Ihren nächsten Zug genau.



Anders als bei **Empire at War** tüfteln Sie Ihre Spielzüge im brettspielartigen Ringkriegmodus in Runden aus. Darüber hinaus bestimmen Sie die Siegbedingungen vor einer Spielpartie. So können Sie den Feldzug immer anders gestalten, was viel Abwechslung bietet.

Massenschlachten schlagen

Als Spieler gebieten Sie über riesige Heere.



Während Sie bei **Empire at War** in den Bodenkämpfen keine Einheiten bauen können, produzieren Sie in der Fantasy-Schlacht Mittelerdes im Sekundentakt Bataillone und Spezialeinheiten in den entsprechenden Gebäuden. Das führt zu riesigen Gefechten auf dem Bildschirm.

Festungen bauen

Nicht nur das Kämpfen, auch Bauen steht im Mittelpunkt.



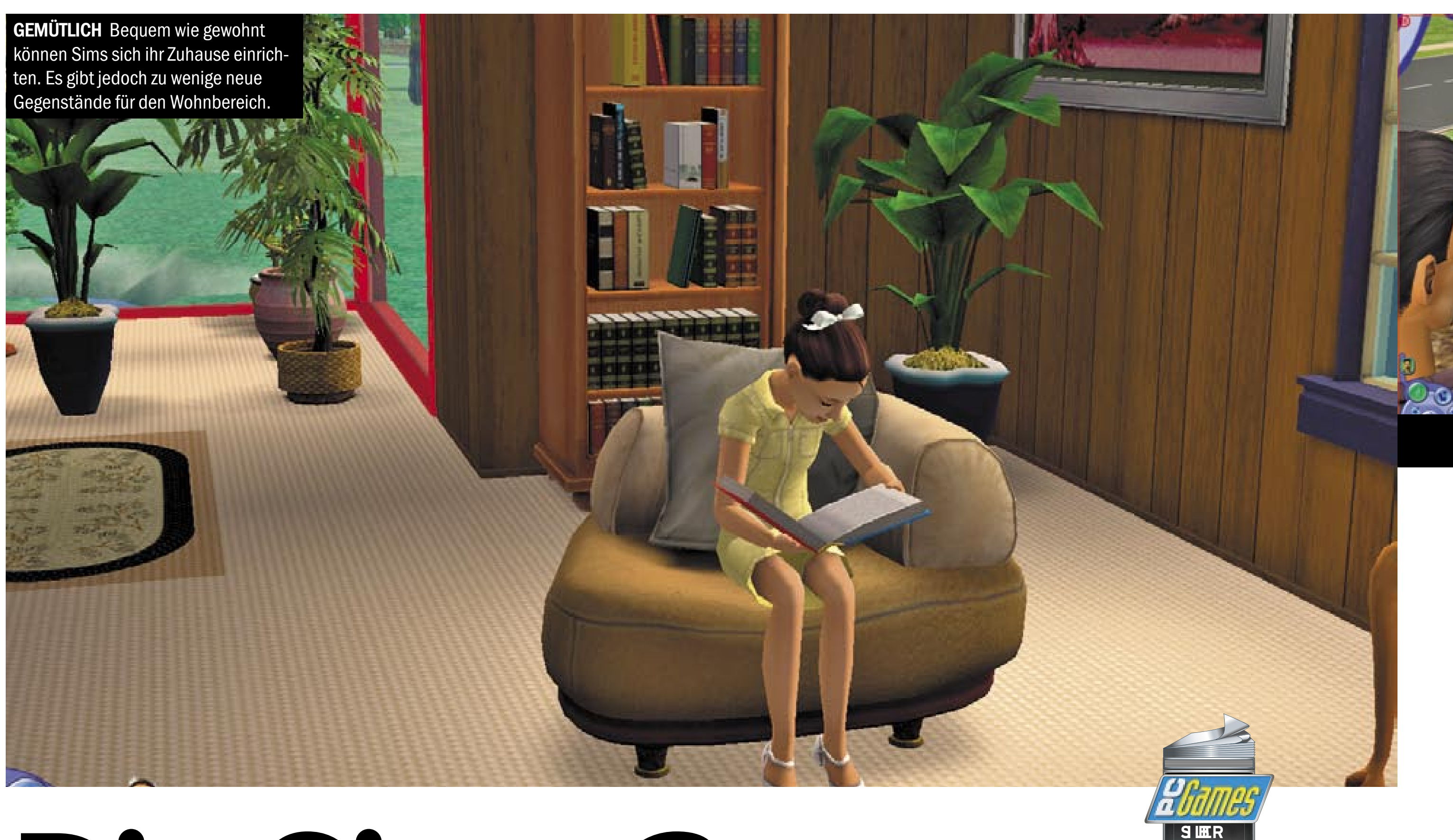
In **Mittelerde** hat inzwischen der freie Basisbau auf den Levelkarten Einzug gehalten. Dort errichten Sie imposante Burganlagen. **Empire at War** greift auf fest definierte Bauplätze für jeden Planeten zurück. Auf den Bodenkarten errichten Sie keine Produktionsgebäude.

Helden & Bösewichter spielen

Ziehen Sie selbst in die Schlacht



In einer Art Rollenspielbaukasten light stellen Sie sich nach simplen Regeln eine eigene Avatar-Figur zusammen. Sämtliche Helden in **Mittelerde** verfügen über jeweils fünf verschiedene und mächtige Spezialangriffe oder -aktionen. Bei **Empire at War** sind es deren zwei.



GEMÜTLICH Bequem wie gewohnt können Sims sich ihr Zuhause einrichten. Es gibt jedoch zu wenige neue Gegenstände für den Wohnbereich.

STAU VERHINDERN Kunden, die an der Kasse warten müssen, verlieren schnell die Geduld.

GROSSE AUSWAHL Nur in Läden auf Gemeinschaftsgrundstücken können Sie Regale (im Bild) oder Kleiderständer aufstellen.

PC Games Silber Award 88 04/2006

Die Sims 2

Open for Business | Selbst ist der Sim: Mehr Freizeit und das große Geld locken Ihre Schützlinge in die Ich AG – ein aufregend frisches Spielgefühl ist der Lohn.



HEIMWERKER

Als Floristen, wie die Dame links im Bild, oder an der Werkbank für Roboter und Spielzeuge dürfen Sims sich in Open for Business kreativ betätigen.

Mit einer Topfpflanze fing alles an: Sim Don Lothario drapierte das Gewächs liebevoll vor seiner Haustür, stellte eine Kasse auf und hängte ein Ladenschild an die Wand: „Geöffnet". Wenige Sim-Wochen später ist der Krämerladen zur florierenden Handelskette mit Millionenumsatz avanciert; Mediziner Don hat längst den Job geschmissen und Skalpell gegen Kassenzettel eingetauscht.

Schnell geht die Existenzgründung im neuen **Sims 2**-Add-on **Open for Business**: Per Telefon oder Computer melden Sie ein Gewerbe an und verwandeln das Eigenheim in eine Verkaufsstelle für alles, was Profit verspricht. Nur durch die Höhe des Startkapitals und die freie Ausstellungsfläche begrenzt, beschaffen Sie Blumen, Stereoanlagen, Schachtische und Fernseher und legen mit der neuen „Preisschild"-Funktion den Abgabewert in sieben Stufen von billig bis überteuert fest. Je höher der Preis, desto schwieriger ist der Verkauf.

Vor allem für reiche Sims ist **Open for Business** die ideale Frischzellenkur. Verlor das Spiel zuvor an Spannung, wenn man die fünfte Karriere durchgespielt und die dritte 500-Quadratmeter-Villa errichtet hatte, gibt es jetzt viel Neues zu entdecken und kaum eine Obergrenze, um Geld auszugeben: Zusammengenommen kosten die Nachtclubs, Restaurants, Parks und Einkaufsmeilen, die man als Filialen für das eigene Geschäft erstehen kann, weit über eine Million Simoleons.

Verkauf von Hand

Kundschaft strömt herein, sobald Sie das Geschäft geöffnet haben, und verlangt für Sims-Verhältnisse ungewohnte Reaktionsschnelligkeit, Aktivität und Übersicht, ohne jedoch zu überfordern – Veteranen freuen sich über die Abwechslung. Interessiert sich ein Sim für die Ausstellungsstücke, signalisiert ein Balken, der aussieht wie ein sich füllender Messbecher: „Ich will kaufen." Dann ist Fleiß gefragt: In Gesprächen preist der Ladenbesitzer die Vorzüge seiner Ware, rechnet an der Kasse ab und ersetzt Ausverkaufschilder, die erscheinen, wenn Kunden zugegriffen haben, durch neue Artikel. Alle Aktionen führen Sie von Hand aus; die Klickrate liegt spätestens bei drei oder vier gleichzeitig zu versorgenden Kunden vielfach höher als bei der normalen Haushaltsführung. Zeit, die witzigen Animationen anzusehen, bleibt kaum: Mit einem breiten Lächeln, das schmeichlerischer kaum sein könnte, gestikulieren beispielsweise Verkäufer schüchterne Kunden in Grund und Boden; ungeübte Kassierer klemmen sich die Finger tollpatschig in der Geldschublade. Gegen Bezahlung eilen computergesteuerte Bedienstete zu Hilfe und verhindern Hektik. Deren Arbeit offenbart jedoch nervige Mängel der künstlichen Intelligenz. Selbst KI-Personal mit ausgeprägtem Verkaufstalent brüskiert Kunden ständig durch aggressive Aufschwatzattacken. Zudem suchen sich die Hilfskräfte nicht eigenständig Arbeit: Sollen Hilfskräfte an der Kasse stehen, aufräumen oder Häppchen zubereiten, bedarf es einer persönlichen Anweisung des Besitzers. Oft sind dazu drei oder mehr Anläufe nötig, weil die Angestellten ihren Chef ignorieren, bis der sein Vorhaben vergessen hat – man hält sich unnötig lang damit auf, Kommandos zu wiederholen.

Aufstieg als Suchtfaktor

Fast wie in einem Rollenspiel süchtelt es in den ersten Stunden: Im Zehnminutentakt steigern sich Talente der Sims und der Rang des Unternehmens; proportional klettert die Motivation für den Spieler in ungekannte Höhen. Für jede neue Stufe erhalten Sie Geschäftsvorteile, etwa günstigere Einkaufskonditionen, verbessertes Verkaufsgeschick oder geldwerte Qualitätssiegel. Um aufzusteigen, müssen Sie Kundentreue verdienen, dargestellt durch Sterne; Sie führen also beispielsweise intensive Beratungsgespräche. Leere Regale oder Kakerlaken im Sanitärbereich verhageln die Treuestatistik dagegen.

Die Geschäftsideen erschöpfen sich nicht in Tante-Emma-Läden. Ein Erlebnispark mit Wäldchen, Live-Musik, einem Museumsflügel für bildende Kunst und angeschlossenem Souvenir-Shop ist nur ein Beispiel für die unternehmerischen Möglichkeiten. Stellen Sie einen Kartenautomaten auf dem Gelände auf, zahlen Besucher stündlich Eintritt; auf Werkbänken stellen Sie eigene Roboter, Blumengestecke oder Spielzeuge her.

Der Langzeitnutzen der eigenen Firma ist beträchtlich – gut 30 Stunden fesselt **Open for Business**. Weil der Laden je nach Laune und Verfassung des Sims später öffnen kann, bleibt mehr Zeit für wilde Disconächte und spontane Ausflüge. Sogar vollständig zur Ruhe setzen können Sie sich, wenn Sie Zweigstellen gründen und Geschäftsführer einsetzen; ein Anruf pro Tag reicht, um die Gewinne auf gleichbleibendem Niveau zu halten. (js)

Drei Top-Gründe: Selbstständigkeit lohnt sich!

Hitlist der Sims

Wagen Sie sich in die Sim-Selbstständigkeit – nicht nur, um die neuen Features von Open for Business auszuprobieren.

1 Mehr Freizeit
Sie bestimmen zwanglos die Öffnungszeiten Ihres Geschäfts – und können ruhig eine ganze Woche pausieren, wenn Sie Ihrem Sim beispielsweise Zeit mit der Familie oder eine ausschweifende Party gönnen wollen.

2 Anderer Spielstil
Vor allem in den ersten Stunden, wenn Sie Geschäft, Restaurant oder Park weitestgehend ohne Personal betreiben, spielt sich **Open for Business** ungewohnt flott: Sie sprechen mit Kunden, räumen auf, servieren Menüs – und die Kasse klingelt.

3 Mehr Kontakte
Jeder Kunde oder Besucher ist ein potenzieller Freund: Behandeln Sie die Gäste gut, ist die Grundlage für lange und intensive Bekanntschaften gelegt.

DIE SIMS 2: OPEN FOR BUSINESS

CA. € 30,-
2. MÄRZ 2006
USK: OHNE

PC GAMES MEINT:

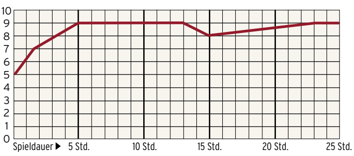
„Open for Business spielt sich aktiver – es fehlen jedoch wirklich gute Gegenstände."

Eine gute Alternative zur bislang Sims-typischen Angestelltenkarriere ist das Unternehmertum: Aktiv Kunden das Geld aus der Tasche zu ziehen und Besucher bei Laune zu halten, macht mehr Spaß, als den Schützling morgens zur Arbeit zu schicken und passiv auf seine Rückkehr zu warten. Einzig die oft witzigen Entscheidungsaufgaben der normalen Jobs haben wir vermisst. Zudem erreichen Sims mit einer florierenden Firma schnell wie nie stattliche Vermögenswerte. Unser persönliches Spielziel: Alle Nachtclubs in Downtown besitzen. Was neue Baumöglichkeiten betrifft, enttäuscht **Open for Business**. Von mehr als 125 neuen Gegenständen ist in EAs Produktbeschreibung die Rede. Dass damit kaum spannende Luxusartikel zur Eigenheimverschönerung in Wohnzimmer, Bad oder Küche gemeint sind, sondern vor allem Regale und eine Hand voll neuer Dachformen, steht dort nicht. (js)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Maxis
Titel vom selben Entwickler:
Sim City 4 | Die Sims | Die Sims 2
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 25 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Detailstrotzende Bauten und Charaktere
Sound: Dezente, stimmige Begleitmusik
Steuerung: Übersichtliche Menüs; präzise

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.200 MHz, 2.048 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- + Vielfältige Geschäftsideen umsetzbar
- + Sinnvolle Alternative zur Angestelltenkarriere
- + Frisches Spielgefühl als Händler oder Gastwirt
- − Angestellte zu unselbstständig
- − Zu wenig gute neue Gegenstände

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 88



Rainbow Six

Lockdown | Teil vier bricht mit vielen Traditionen der Serie und überrascht nicht nur deshalb Taktik-Experten.

HINTERRÜCKS Ihr Team hat einen Gegner übersehen, den Sie ausschalten.

HAU DEN LUKAS Mit dem Hammer hebt Ihr Kollege eine Tür aus den Angeln.

ROMANFIGUREN Bestseller-Autor Tom Clancy erweckte Team Rainbow 1998 in seinem Buch **Operation Rainbow** zum Leben.



HEISSES PFLASTER Gangster haben eine große Bank in Marseille besetzt und Geiseln genommen. Auf dem Weg dorthin stoßen Sie auf erbitterten Widerstand.

Seit 1998 lehrt die internationale Spezialeinheit Team Rainbow Verbrechern am heimischen PC das Fürchten. Diesmal bekommen es die Anti-Terror-Experten um Ding Chavez und Louis Loiselle mit einem heimtückischen Virus zu tun, mit dem Bio-Terroristen die Welt verseuchen wollen. Ein Routineauftrag für **Rainbow Six**-Veteranen? Mitnichten! Denn Red Storm Entertainment hat das bewährte Spielprinzip der Vorgänger nahezu komplett über Bord geworfen und stattdessen einen einsteigerfreundlichen Ego-Shooter mit Taktik-Elementen gestrickt.

Zunächst einmal ziehen Fans der Serie lange Gesichter: Das Markenzeichen von **Rainbow Six** schlechthin, die umfangreiche Planungsphase, fiel dem Rotstift zum Opfer. Auch wenn man dabei früher die unterschiedlichsten Taktiken ausprobieren konnte, ein echter Grund zur Trauer ist dieser Verlust für uns aber nicht. Denn die Bedienung dieses komplexen Tools war immer mit einem enormen Zeitaufwand verbunden. Ganz beim Alten geblieben ist das öde Missionsbriefing in Form einer Dia-Show. Story-Elemente bleiben dabei wieder gänzlich auf der Strecke und man stellt sich die Frage, warum Red Storm die aufwändig gerenderten Zwischensequenzen der Konsolenfassungen beim PC unter den Tisch fallen ließ. Mit denen würden die 16 Missionen nicht völlig zusammenhanglos aufeinander folgen und die Charaktere blieben nicht gänzlich blass. Im Moment scheint es unmöglich, seine aalglatten Mitstreiter lieb zu gewinnen.

Kein starkes Team

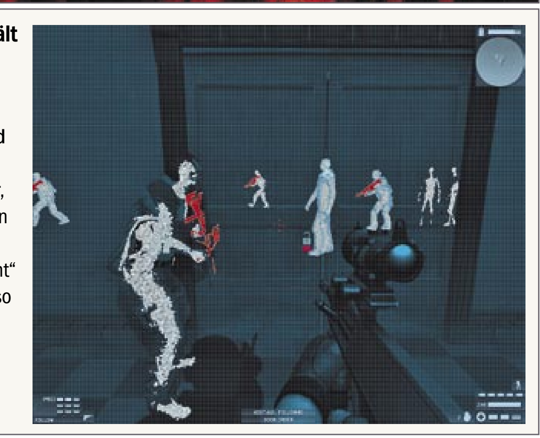
Zogen Sie in **Raven Shield** noch mit bis zu drei Feuerteams in die Schlacht, ist Ihnen in **Lockdown** lediglich ein Dreiertrupp unterstellt, den Sie aus der Ego-Perspektive durch die Levels scheuchen. Im Gegensatz zu früher nimmt immer nur die ganze Gruppe Befehle entgegen. Das heißt, Sie können nicht mal eben den Franzosen Louis Loiselle an die nächste Hausecke schicken, sondern es rückt das gesamte Team vor. Was Vor- und Nachteile mit sich bringt: Auf der einen Seite ist das manchmal nervige Mikromanagement ad acta gelegt, auf der anderen sind die taktischen Möglichkeiten arg eingeschränkt. Das Stürmen eines Raumes von mehreren Seiten etwa fällt flach. Erfreulich simpel gehen die Kommandos von der Hand. À la **Brothers in Arms** setzen Sie mit einem Tastendruck Wegmarkierungen; visieren Sie hingegen eine Tür an, erscheint ein übersichtliches Pop-up-Menü, aus dem Sie mit der Maus genretypische Manöver wie „Blenden und Sichern" oder „Schloss knacken" wählen. Ärgerlich: Ihre Kollegen gehen dabei in etwa so dynamisch zu Werke wie die aussterbende Spezies der Postschalterbeamten beim Briefmarkenstempeln. Statt die von einer Blendgranate verwirrten Gegner zu überrumpeln, schleichen die Typen so langsam durch die Tür, dass das Überraschungsmoment längst futsch ist. Generell ist auf die Damen und Herren in den schicken Tarnklamotten weniger Verlass als auf einen italienischen Sportwagen – der mangelhaften KI sei „Dank". Dabei gehört die Befehlsverweigerung noch zu den harmlosen Delikten. Frustrierender ist es, wenn mal wieder eine Handgranate direkt vor Ihre Füße kullert, statt in den Raum voller Gegner. Bei dieser künstlichen Intelligenz wundert es auch nicht, dass die Anti-Terror-Spezialisten an Wänden hängen bleiben und nicht in der Lage sind, von selbst Deckung zu suchen. Stattdessen bleibt die Regenbogentruppe stupide auf offenen Arealen stehen und lässt sich reihenweise abschlachten. Würden doch nur die Klonkrieger aus **Star Wars: Republic Commando** an Ihrer Seite kämpfen – die haben wenigstens Grips unter den Helmen. Ihre Widersacher stellen sich übrigens keinen Deut besser an. Da wird ein Magazin nach dem anderen in eine Mauer verfeuert, nur weil der Terrorist zu dumm ist, daran vorbei zu schießen. Und manche Feinde bleiben regungslos stehen, obwohl Sie gerade deren Beine perforieren. Angesichts dieser Tatsache ist taktisch geschicktes Vorgehen überflüssig. Wer im Alleingang durch die linearen Levels hetzt, erfüllt die einfallslosen Ziele, die sich auf „Bomben entschärfen" und „Geiseln befreien" beschränken, ohne größere Probleme. Immerhin bringen die 42 originalgetreu nachgebildete Knarren etwas Abwechslung ins Spiel.

Vor einem Fiasko retten **Rainbow Six: Lockdown** letztendlich die stimmungsvoll in Szene gesetzten Schauplätze. Ob Sie im schottischen Parlament, den Häuserschluchten Marseilles oder in einem amerikanischen Krankenhaus unterwegs sind, jeder der 16 Levels wurde mit einer enormen Liebe zum Detail gestaltet und fasziniert durch großartige Licht- und Schatteneffekte. Die hakeligen Charakter-Animationen passen allerdings weniger gut in die Prachtkulissen. (bb)

Mit High-Tech gegen den Terror

Dank des Bewegungssensors behält Team Rainbow in jeder Situation den Durchblick.

Der Herzschlagsensor aus **Raven Shield** hat in **Rainbow Six: Lockdown** ausgedient. Ihn ersetzt ein Bewegungssensor, der Gegner selbst hinter dicken Wänden aufspürt. Aber Vorsicht! Kauern Personen regungslos in einer Ecke, „übersieht" das Gerät die Bedrohung. Seien Sie also trotzdem immer wachsam. Neben dem Bewegungssensor steht Team Rainbow ferner ein Nachtsichtgerät für dunkle Passagen zur Verfügung.



KEIN SNIPER AN BORD

Im Gegensatz zur Konsolenversion erhalten Sie keine Unterstützung durch den Scharfschützen Dieter Weber.



PC Games MOTIVATONSKURVE

Rainbow Six: Lockdown

EINZELSPIELER

16 LEVELS +++ 42 WAFFEN +++ 2 SCHWIERIGKEITSGRADE



1 Zu Spielbeginn stehen Sie vor einem unlösbaren Rätsel: Warum ziert eigentlich der Schriftzug **Rainbow Six** die Verpackung? Außer den Hauptcharakteren und dem Ausrüstungsbildschirm ist quasi nichts von den Vorgängern übrig geblieben. Stattdessen ist der taktische Anspruch auf den Nullpunkt gesunken. Die Gegner stellen kein größeres Hindernis dar. Sie arbeiten sich enttäuscht und gelangweilt im Alleingang durch eine Tiefgarage und befreien Geiseln aus einer Bank. Einziger Lichtblick: die Grafik.



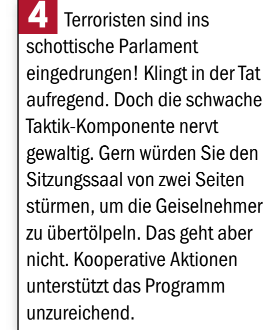
RETTUNG AUS DER LUFT Ein befreundeter Hubschrauber taucht auf und nimmt mit dem MG Gegner aufs Korn.

2 Die zweite Mission verschlägt Sie nach Algerien, wo Ihnen bereits nach wenigen Minuten Raketen um die Ohren fliegen. Sie haben beinahe das Gefühl, als seien Sie während des Irakkriegs in Bagdad unterwegs. Auch wenn die KI nach wie vor schwächelt, die Atmosphäre bei den Häuserkämpfen stimmt. Höhepunkt der Mission ist ein Blackhawk-Hubschrauber, der Sie aus der Luft unterstützt.



3 Bei Nacht und Nebel sollen Sie den deutschen Scharfschützenkollegen Dieter Weber aus den Händen der Terroristen befreien. Das schreit förmlich nach verdecktem Vorgehen. Also rüsten Sie Ihre Knarre – und natürlich auch die Ihrer drei Kollegen – mit einem Schalldämpfer aus. Doch prompt folgt die Enttäuschung: Trotz geräuschloser Schüsse wecken Sie das halbe Camp auf. Außerdem erkennen Ihre Widersacher Sie trotz Dunkelheit ohne größere Probleme. Haben die etwa Katzenaugen? Sie hingegen rücken mit eingeschaltetem Nachtsichtgerät durch ein ödes Tunnelsystem vor, um nicht gegen die Wände zu laufen. Die Spannung hält sich in Grenzen.

4 Terroristen sind ins schottische Parlament eingedrungen! Klingt in der Tat aufregend. Doch die schwache Taktik-Komponente nervt gewaltig. Gern würden Sie den Sitzungssaal von zwei Seiten stürmen, um die Geiselnehmer zu übertölpeln. Das geht aber nicht. Kooperative Aktionen unterstützt das Programm unzureichend.



5 Das kann doch nicht wahr sein! Sie stehen kurz davor, **Rainbow Six: Lockdown** von der Festplatte zu verbannen. Denn Ihre Kollegen sind unfähig, Granaten in einen Raum zu schmeißen – stattdessen werfen sie die Sprengsätze dümmlich an die Wand, von der sie abprallen und das gesamte Team auslöschen.



6 Ausgerechnet die Stadt der Liebe versöhnt für Ihre gehirnamputierten Kollegen. Die Pariser Katakomben lassen Ihnen einen kalten Schauer den Rücken runterlaufen. Skelette pflastern die einsturzgefährdeten Gänge. Cool: Knochen, die durch Erschütterungen herunterfallen, zeigt der Bewegungssensor an. Im zweiten Teil der Mission säubern Sie schließlich einen U-Bahnhof von Bösewichten und liefern sich Feuergefechte in der Metro. Sehr beeindruckend, mit welcher Liebe zum Detail die Station nachgebildet wurde.





Zeitachse: 0 Std. | 0,5 Std. | 1 Std. | 1,5 Std. | 2 Std. | 2,5 Std. | 3 Std. | 3,5 Std. | 4 Std. | 4,5 Std. | 5 Std. | 5,5 Std. | 6 Std. | 6,5 Std. | 7 Std. | 7,5 Std. | 8 Std. | 8,5 Std. | 9 Std. | 9,5 Std. | 10 Std. | 10,5 Std.

Wertungsachse: Herausragend 10 | Sehr gut 9 | Gut 8 | Noch gut 7 | Befriedigend 6 | Ausreichend 5 | Mangelhaft 4 | Mangelhaft 3 | Ungenügend 2 | Ungenügend 1 | Ungenügend 0

Gegner sind unglaubwürdig in den Levels platziert und schauen die Wände an, statt zu patrouillieren.

Unrealistisch: Man kann Feinde nicht verhaften, sondern muss diese unweigerlich erschießen.

Unsere Spielspass-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

PC-Games-Wertung: 65

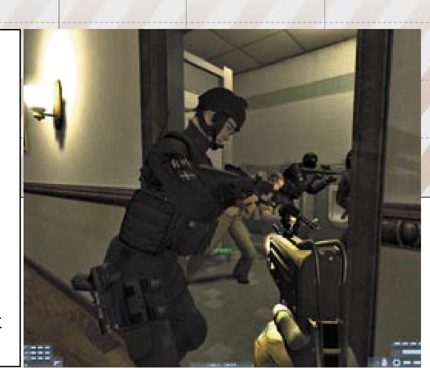
7 Nach einem eher öden Level geht es ins Krankenhaus. Auch wenn sich Ihre Kollegen wieder trottelig anstellen, macht die Mission dank der gut gestalteten Location Laune. Störend: Viele Türen bestehen nur aus aufgeklebten Texturen, die sich nicht öffnen lassen.

WERBUNG In fast jedem Level pflastern Werbeplakate von Ubisoft-Spielen (**Ghost Recon 2, Prince of Persia 3**) die Wände förmlich zu.

8 Als Mitglied von Team Rainbow kommt man weit herum. Die elfte Mission verschlägt Sie auf eine Fähre im Ärmelkanal. Die wurde von den Bösewichten geentert, die im Maschinenraum Bomben gelegt haben. Soweit so gut, hätte der Level nicht dasselbe Problem wie fast alle anderen auch: er wirkt wie ausgestorben. Die einzigen Personen auf dem Geisterschiff sind der Kapitän und sein Offizier. Wo ist der Rest der Besatzung? Wo sind die Passagiere? Immerhin parken unter Deck viele Autos. Dieses Manko lässt den Einsatz etwas unglaubwürdig erscheinen. Abgesehen davon erwarten Sie solide Feuergefechte mit den üblichen dummen Gegnern.

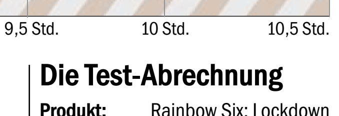
9 In den wunderschön nachgebildeten Gassen von Marseille agieren Sie zum ersten Mal nicht als Vierertrupp, sondern erhalten lediglich Unterstützung von einem Kollegen, der wie Sie in Zivil gekleidet ist. Da die Gegner auf den Dächern lauern, wird Ihnen endlich etwas mehr abverlangt, ein Zielfernrohr ist Gold wert.

10 Langsam aber sicher geht dem Spiel die Puste aus. Die Missionsziele gleichen einander wie ein Tarnanzug dem anderen. Überraschende Wendungen bleiben aus. Das ermüdet sehr. Nur die Menge der Waffen bringt etwas Abwechslung. Ferner fehlt eine spannend erzählte Story mit Zwischensequenzen.



11 Überraschung! Gegen Ende dreht **Rainbow Six: Lockdown** nochmal kurz auf. Bei strömendem Regen kämpfen Sie im Hof eines mittelalterlichen Schlosses. Dabei soll Ihnen eigentlich Dieter Weber Rückendeckung geben, aber von dem Münchner Scharfschützen fehlt jede Spur. Ebenso von einem Endgegner. Böse Überraschung ...

Die Test-Abrechnung



Produkt:	Rainbow Six: Lockdown
Testversion:	Version 94
Gespielte Minuten:	477 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	7:57
Verkaufspreis:	€50,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	197 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca. €15,-

Während der gesamten Spielzeit hatten wir lediglich einen Absturz zu beklagen. Ansonsten lief **Rainbow Six: Lockdown** erfreulich stabil, nervige Bugs blieben aus. Wir hoffen aber auf einen Patch, der die künstliche Intelligenz drastisch verbessert.



RAINBOW SIX: LOCKDOWN

CA. € 50,-
16. FEBRUAR 2006
USK: AB 16 JAHREN

PC GAMES MEINT:

„Lockdown markiert den Tiefpunkt der Serie. Wenigstens entschädigt der Multiplayer."

Von den Tugenden der ruhmreichen Serie ist in **Lockdown** wenig übrig geblieben. Am meisten vermisst man die taktisch herausfordernden Kämpfe. Spornten die kniffligen Geiselbefreiungen früher noch zu Höchstleistungen an, marschieren Sie in **Lockdown** im ICE-Tempo durch die Levels. Große Hürden gibt es dabei keine zu meistern. Stattdessen fühlt man sich eher wie beim Scheibenschießen auf dem Jahrmarkt und nicht wie ein Mitglied der wohl besten Anti-Terroreinheit, die die Welt je gesehen hat. Dabei besitzt **Lockdown** eigentlich das ideale Grundgerüst für einen hochkarätigen Taktik-Shooter. Die Kommando-Funktion könnte einfacher kaum sein und die realistisch in Szene gesetzten Schauplätze zählen zu den schönsten im Genre. Wäre da nur nicht die dürftige künstliche Intelligenz. Ihr Team steht mehr im Weg, als dass es Ihnen hilft und die Gegner bekommen noch nicht mal mit, wenn sie beschossen werden. Enttäuschend! Ein Manko, über das Sie sich normalerweise im wesentlich spannenderen Mehrspielermodus nicht zu ärgern brauchen. (bb)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Red Storm Entertainment
Titel vom selben Entwickler:
Raven Shield | Ghost Recon | Der Anschlag
Publisher: Ubisoft
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Sechs Spielmodi
Zahl der Spieler: 16; vier im Koop-Modus
Fazit: Sehr unterhaltsamer Online-Part

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Detailreiche Levels, grandiose Licht- und Schatteneffekte, hakelige Animationen
Sound: Realistische Waffeneffekte; keinerlei Musikuntermalung in den Missionen
Steuerung: Intuitives Teammanagement, Steuerung lässt sich problemlos konfigurieren

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

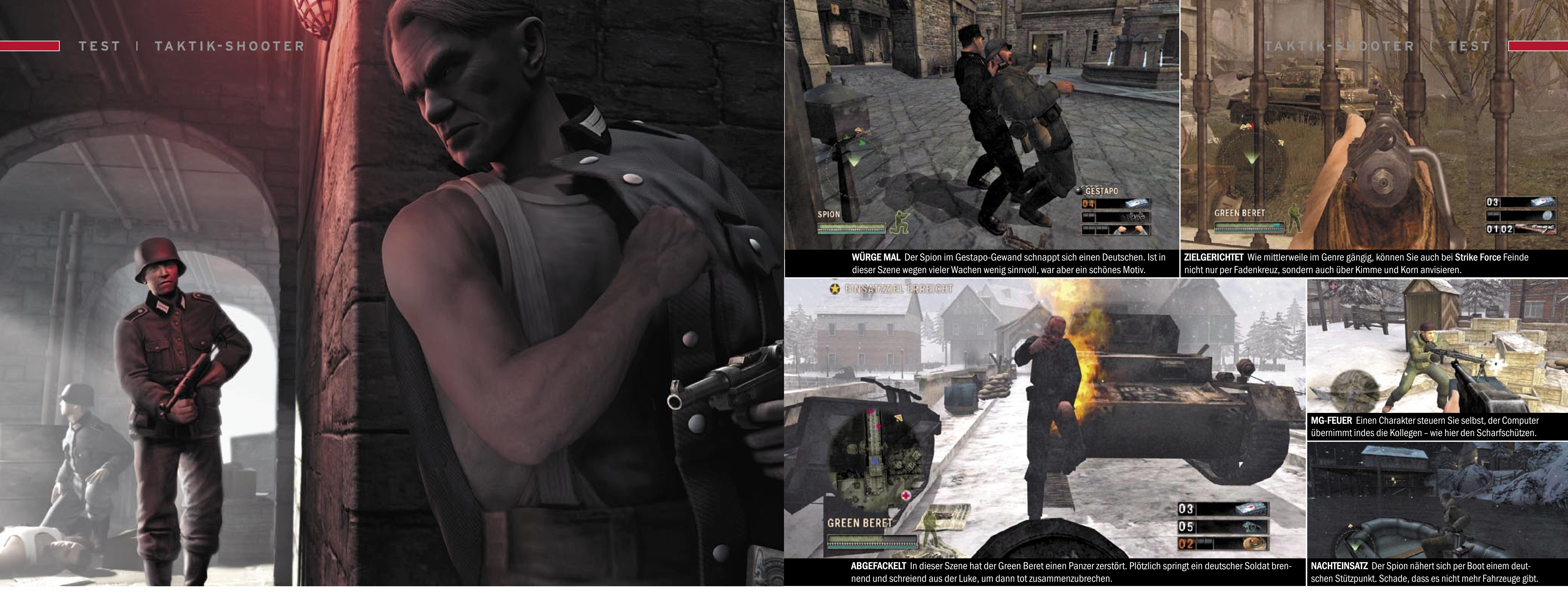
Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Realistisch gestaltete Schauplätze
+ Niedrige Lernkurve, einfache Steuerung
− Mangelhafte KI
− Kaum Story vorhanden
− Zu wenig Abwechslung bei Missionszielen

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **65**



WÜRGE MAL Der Spion im Gestapo-Gewand schnappt sich einen Deutschen. Ist in dieser Szene wegen vieler Wachen wenig sinnvoll, war aber ein schönes Motiv.

ZIELGERICHTET Wie mittlerweile im Genre gängig, können Sie auch bei **Strike Force** Feinde nicht nur per Fadenkreuz, sondern auch über Kimme und Korn anvisieren.

ABGEFACKELT In dieser Szene hat der Green Beret einen Panzer zerstört. Plötzlich springt ein deutscher Soldat brennend und schreiend aus der Luke, um dann tot zusammenzubrechen.

MG-FEUER Einen Charakter steuern Sie selbst, der Computer übernimmt indes die Kollegen – wie hier den Scharfschützen.

NACHTEINSATZ Der Spion nähert sich per Boot einem deutschen Stützpunkt. Schade, dass es nicht mehr Fahrzeuge gibt.

Commandos

Strike Force | Virtueller Zweiter Weltkrieg aus drei Perspektiven – oder: Wie gut die geniale Serie der Pyro Studios den Sprung vom Strategie- ins Action-Genre schaffte.

Frauen kennen das: Männer, die zu Selbstüberschätzung neigen, loben sich in bestimmten Situationen gern mit Sprüchen wie „Oh ja! Ich bin gut!" Im Fall des Scharfschützen William Hawkins passt es allerdings, wenn er derlei vor sich hin murmelt. Beispielsweise, weil er mal wieder mit List und Tücke mehrere deutsche Soldaten ausgeschaltet hat. Hawkins gehört einer perfekt ausgebildeten, dreiköpfigen Spezialeinheit an, die in **Commandos: Strike Force** während des Zweiten Weltkriegs 1942 hinter feindlichen Linien operiert. Der Spieler verkörpert bei dem taktischen Ego-Shooter wechselnd einen Scharfschützen, Green Beret und Spion.

Fliegender Charakterwechsel

Strike Force ist erfrischend, weil es sich einen Tick anders „anfühlt" als etwa Genrevertreter à la **Call of Duty 2**. Jeder der drei Charaktere spielt sich einzigartig, da sie unterschiedliche Fähigkeiten haben (siehe Kasten „Eilige Dreieinigkeit" rechts). Gut erklären lässt sich das anhand des Levels „Ein kühler Empfang". Denn hier kommen alle drei Commandos zum Einsatz und Sie wechseln mehrfach, um die Mission zu bestehen. Ihr Auftrag lautet, Sprengsätze nach Norwegen zu liefern. Damit sollen Widerstandskämpfer die Atomwaffen-Produktionsanlagen der Deutschen zerstören. Als Ihr Trupp mit dem Schiff bei den Docks ankommt, wird das Boot gefilzt und es kommt zu einem dramatischen Schusswechsel. Während Sie nun als Scharfschütze MG-Nester in den Fenstern der weiter entfernten Häuser aufs Korn nehmen, kümmert sich der Green Beret um die Soldaten in der Nähe. Ein Tastendruck genügt für die hektischen, aber packenden fliegenden Wechsel. Kugeln, die Ihnen um die Ohren pfeifen, das Rattern der Maschinengewehre, die Schreie Getroffener und dramatische Musik sorgen für ordentlich Atmosphäre. Glücklicherweise besitzen Ihre Spielfiguren Erste-Hilfe-Kästen, mit denen sie sich und verbündete Soldaten heilen können. Das ist nicht unwichtig, denn wenn zu viele Ihrer computergesteuerten Kumpels sterben, kann's schon mal „Game Over" heißen. Zwischenzeitlich bietet das Spiel ein Sekundärziel: Sie sollen einen Offizier ausknipsen, der mit einem Boot flüchten will. Derlei Bonusaufträge müssen Sie aber nicht schaffen, um weiterzukommen. Haben Sie alle Feinde am Hafen erledigt, ist der nächste Schritt viel wichtiger: Die Sprengsätze sollen auf dem Landweg weitertransportiert werden, allein es fehlt an passenden LKWs! Jetzt kommt der Spion zum Einsatz, der mit dem Scharfschützen per Schlauchboot zu einer Farm am anderen Ufer schippern und die Gegend erkunden soll. Dabei hilft ein Radar am unteren linken Bildrand. Das zeigt die nächsten Wegpunkte, Feinde und deren Blick- oder Laufrichtung sowie in den Farben Grün, Gelb und Rot, ob die Typen ahnungslos, angespannt oder alarmiert sind. Damit das zuletzt Genannte nicht geschieht, schaltet unser Spion eine erste Wache lautlos und ungesehen aus und schnappt sich die Uniform des Opfers. Das bringt wertvolle Sekunden, wenn er auf weitere Deutsche trifft. Denn: Gleichrangige Soldaten erkennen immerhin nicht so schnell, dass da ein Wolf im Schafspelz an ihnen vorübertappt. In anderen Abschnitten steigt der Spion durch seine Verkleidungskünste übrigens bis zum Offizier oder Gestapo-Mann auf. So kann er sich sogar völlig ungeschoren zwischen Unteroffizieren bewegen. Tja, Kleider machen Leute und Tarn-, Täusch- und Schleich-Manöver in **Strike Force** erleichtern einem das virtuelle Leben oft ungemein! Vorsichtig durch Schlüssellöcher gucken zu können, gehört deshalb ebenso zum Repertoire Ihrer Pixelhelden. Doch zurück nach Norwegen: Es ist selbstverständlich möglich, dass Sie zusätzlich den Scharfschützen einsetzen, um letztendlich die Farm und damit auch die dort stehenden Laster zu erobern. Beinahe jeder Auftrag ermöglicht mehrere Lösungswege. Prima!

Nicht alles hui

Es gibt auch Anlass zu Kritik. Die Grafik ist nicht ganz auf dem modernsten Stand, was sich zum Beispiel in der kantigen Umgebungsoptik, wenig detaillierten Figuren und bei Büschen zeigt, welche wie IKEA-Möbel aus Platten zusammengesteckt scheinen. Mit der Lippensynchronizität der Protagonisten hapert es zeitweise stark. In wenigen Fällen ist die Orientierung trotz Karte haarig, was zu Frustpotenzial führt. Ein paar künstliche oder gar unsichtbare Levelbegrenzungen zehren in diesem Zusammenhang auch etwas an der Glaubwürdigkeit der Spielwelt. Ferner präsentiert sich das Spiel zwar schön, aber eben nicht als so bahnbrechend inszeniert wie **Call of Duty 2**. Doch genug gemosert! **Commandos: Strike Force** bietet eine dreiteilige Kampagne (Frankreich, Norwegen und Russland), 15 authentische Waffen und 14 Levels. Drei Schwierigkeitsgrade und die einwandfreie Speicherfunktion lassen sowohl Einsteiger als auch Fortgeschrittene auf ihre Kosten kommen. Zwischensequenzen spinnen die Story fort, in deren Mittelpunkt das Schicksal der drei Kommandos steht. Das Abenteuer dauert durchschnittlich zwar maximal acht Stunden, dafür ist es aber abwechslungsreich. Womit sich der Kreis schließt: Könnte dieses Spiel sprechen und „Oh ja! Ich bin gut!", von sich geben – nicht mal frustrierte Frauen würden es ihm übel nehmen. (hfr)

Eilige Dreieinigkeit

Schnell, präzise, teamfähig: In Strike Force spielen Sie ein Kommandos-Trio.

Scharfschütze: Lt. William Hawkins
Hawkins greift mit Vorliebe aus dem Hinterhalt an. Sei es mit einem Scharfschützengewehr oder Messern, die lautlos töten – wenn er sie wirft oder sich an Gegner heranschleicht und niedersticht.

Spion: Colonel George Brown
Brown arbeitet gern verdeckt. Er nutzt feindliche Uniformen zur Verkleidung. Im Gepäck: Würgedraht, Gasgranaten, Gasmaske, schallgedämpfte Pistole, Sprengstoff für Sabotageaufträge und Münzen, die er zur Ablenkung wirft.

Green Beret: Captain Francis O'Brien
O'Brien ist der Mann für den direkten Kampf. Folgerichtig trägt er schwere Waffen (etwa MP, Gewehr, Schrotflinte) und Handgranaten mit sich.

Commandos: Strike Force

PC Games MOTIVATONSKURVE EINZELSPIELER

14 LEVELS +++ 15 WAFFEN +++ 3 SCHWIERIGKEITSGRADE

1 Das Spiel beginnt mit einem vorbildlichen Tutorial. Sie steuern den Scharfschützen William Hawkins. Die Aufgabe des Leutnants besteht darin, für eine Fallschirmjägereinheit Feuerschutz zu geben. Zunächst lernen Sie, wie Sie richtig schleichen, durch Schlüssellöcher gucken und mit Messern umgehen. Hawkins kann die Klingen werfen oder im Nahkampf einsetzen. Dann soll er Gefangene aus einem bewachten Anwesen befreien. Zuletzt setzt Hawkins bei einem deutschen Angriff erstmals sein Scharfschützengewehr ein (Bild).

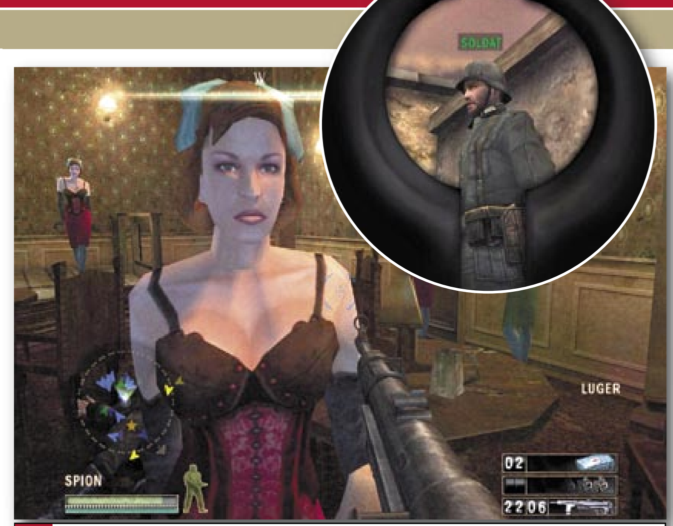
2 Green Beret Francis O'Brien ist mit seinem Fallschirm gelandet. Prompt attackieren die Deutschen und Sie stecken auf freiem Feld mitten im Gefecht! Als Green Beret muss der Spieler gewissermaßen für einen geordneten Rückzug sorgen (Bild). Sie können bei dieser Mission auch zu Scharfschütze Hawkins wechseln, der von einem Fenster aus mit dem Gewehr eingreift. Weil Sie das Spiel noch nicht gewohnt sind, geht Ihnen bei der Hektik eventuell ziemlich die Pumpe – Spannung pur! Aufgepasst: Wenn zu viele Ihrer computergesteuerten Kameraden sterben, heißt's „Game Over". Glücklicherweise können Sie den Verwundeten mit Verbandskästen zu Hilfe eilen, um sie zu retten.





ERSTE HILFE Wenn Kameraden verwundet werden, sollten Sie sie heilen.

3 Der zweite und letzte Teil des Tutorials beschäftigt sich mit dem Spion. In der Rolle von Captain George Brown lernt der Spieler, wie er Würgedraht einsetzt (Bild), Gasmaske und Gasgranaten sinnvoll nutzt, Gegner mit einer geworfenen Münze ablenkt und Uniformen feindlicher Soldaten als Verkleidung verwendet. Zum Abschluss jagt der Spion als falscher Offizier unbemerkt mehrere LKWs und Flak-Geschütze in die Luft. Dieser Level ist ziemlich unspektakulär, weil Ihnen die Hilfefunktion des Tutorials alles vorkaut.

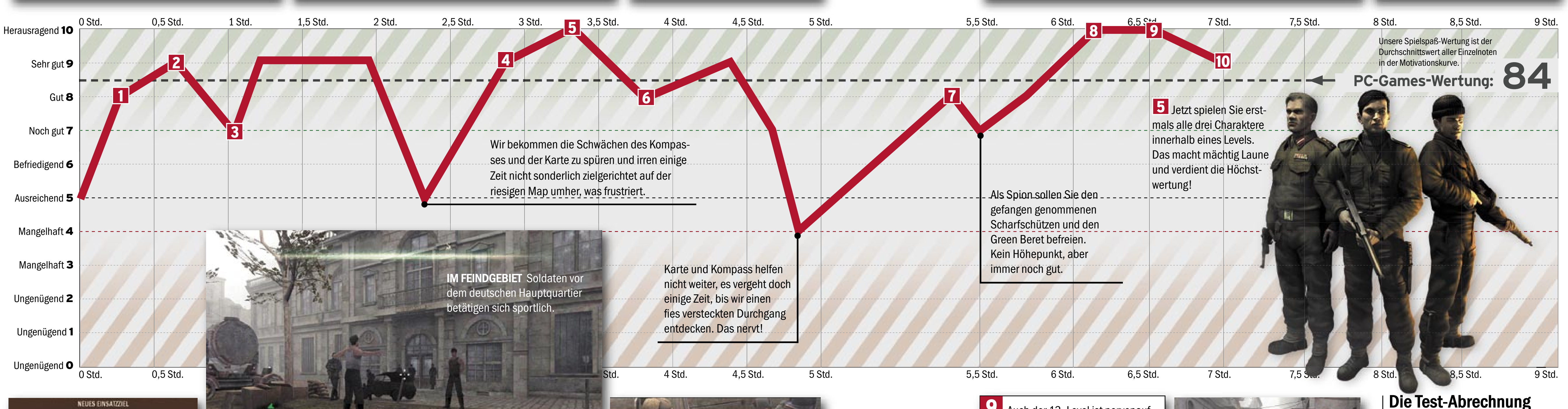


4 Level 5 ist der umfangreichste im ganzen Spiel. Sie treiben sich in einer riesigen Stadt namens Peteaux herum. Es wird sogar mehrfach nachgeladen, weil das Areal so groß ist. Positiv: Die Ladezeiten sind wie auch im restlichen Spiel vorbildlich kurz. Und was gibt's zu tun? Spion Brown soll einen französischen Arzt befreien, einen LKW mit Sprengstoff stehlen und den Garnisonskommandanten Major Görlitz töten, der sich irgendwo im Bordell (großes Bild) herumtreibt. Spätestens hier lernt der Spieler, dass ein Blick durchs Schlüsselloch (kleines Bild) Leben retten kann.

5 Den sechsten Level haben wir bereits auf den Seiten zuvor beschrieben. Wir ziehen die Höchstnote „10", weil in diesem Abschnitt alle drei Charaktere zum Einsatz kommen, sich deshalb eine tolle spielerische Mischung aus Action, Taktik und Schleichpassagen ergibt und man (zumindest kurz) Boot fahren darf. Benutzbare Fahrzeuge gehen uns nämlich sonst im Spiel etwas ab.







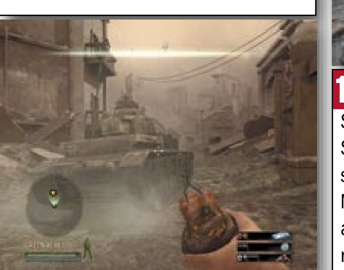
IM FEINDGEBIET Soldaten vor dem deutschen Hauptquartier betätigen sich sportlich.

6 Im siebten Level taucht Scharfschütze Williams zu einer Hafenanlage (Bild), um vier bestimmte Soldaten zu töten. Spion Brown ist später verantwortlich für ein paar Sprengsätze, die es zu deaktivieren gilt. Achtung: Wird Alarm ausgelöst, ist der Auftrag gescheitert!

7 Auch der neunte Level ist gut. In einer Zwischensequenz erlebt der Spieler, wie Scharfschütze Williams und Green Beret O'Brien wegen eines Verräters von den Deutschen gefangen genommen werden. Jetzt stellen Sie sich natürlich die Frage, wer hinter der Sache steckt! Spion Brown ist ab sofort auf sich allein gestellt. Mit den üblichen Verkleidungs- und Meucheltricks soll er sich einen Weg ins streng bewachte Hauptquartier der Deutschen (Bild) bahnen, um dort eine Reliquie zu stehlen. Das ist nicht so einfach, weil Gestapo-Leute jede Tarnung auffliegen lassen könnten. Fleißige Lieschen retten gemäß der Sekundärziele nebenbei einem russischen Soldaten das Leben und erbeuten drei Geheimdokumente.

8 Level 12, es geht in den Endspurt. Sie haben den Green Beret und Scharfschützen befreit. Der zuletzt Genannte hat jetzt seinen größten Auftritt. Er muss in Häuserruinen zehn hochrangige Offiziere ausschalten. Das erinnert an den Film **Duell: Enemy at the Gates** mit Jude Law. Stark!

9 Auch der 13. Level ist nervenaufreibend. Green Beret O'Brien soll einen Oberst und andere Kriegsgefangene befreien und mehrere Panzer zerstören (Bild). Wenn das so einfach wäre! Erst mal muss der Captain eine Panzerfaust auftreiben ...



10 Finale! Green Beret und Scharfschütze müssen einen Platz in Stalingrad verteidigen. Hunderte Deutsche stürmen heran, es explodieren Mörsergeschosse, Flugzeuge dröhnen am Himmel und Pioniere versuchen, die russischen Panzersperren zu zerstören.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	Commandos: Strike Force
Testversion:	Vorab-Testmuster
Gespielte Minuten:	444 Min.
Spielzeit (Std.:Min.)	7:02
Verkaufspreis:	€45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	411 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca. €6,57

Hätten wir nicht zwei Mal frustriert nach dem nächsten Wegpunkt suchen müssen, **Strike Force** wäre zu keiner Zeit unter die 6-Punkte-Grenze gefallen. Ein klasse Ergebnis! Das Preis-/Leistungsverhältnis ist wegen der kurzen Spielzeit aber kritikwürdig.

COMMANDOS: STRIKE FORCE
CA. € 45,-
17. MÄRZ 2006
USK: AB 18 JAHREN

PC GAMES MEINT:

„Schön! Denn: Lieber kurz und knackig als zu lang und entsprechend -atmig."

Commandos: Strike Force ist so kurz, dass wir sofort an Peter Maffay denken. Zum Glück hat das Spiel den besseren Sound. Doch Scherz beiseite: Dieses Abenteuer können sich auch solche Actionfans reinziehen, die wegen des ausgezutzelten Szenarios „Zweiter Weltkrieg" mittlerweile nur noch gähnen. Denn **Strike Force** ist anders. Es erreicht nicht die Grafik eines **Call of Duty 2**, welches auch allgemein „runder" designt ist. Trotzdem, das taktische Pyro-Werk hat was! Es legt mehr Wert auf die Identifikation mit den Hauptfiguren und vermittelt geschickter den Eindruck, der Spieler habe völlige Handlungsfreiheit. Die drei Charaktere machen das Abenteuer trotz fehlender Fahrzeuge abwechslungsreich. Weil zudem mehrere Lösungswege existieren, wirkt die Spielwelt meistens sehr glaubwürdig. Einige unserer Tester kritisierten die Waffen. Sie sind neben der etwas großzügigen Feind-KI ein Grund, warum der Shooter eventuell sogar für leidlich erfahrene Spieler zu einfach ist. Selbst die dicksten Wummen streuen null – was automatisch zu einer deutlich höheren Trefferquote führt. (hfr)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Pyro Studios
Titel vom selben Entwickler: Commandos 1-3 | Praetorians | Imperial Glory
Publisher: Eidos Interactive
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Deathmatch (10 Karten), Team-Deathmatch (8) und Sabotage (2)
Zahl der Spieler: 2-16
Fazit: Ist auf jeden Fall einen Blick wert!

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Gut, aber an der Genre-Referenz gemessen nicht auf dem neuesten Stand.
Sound: Sehr gut – sowohl die Effekte als auch Musik und Sprachausgabe.
Steuerung: Vielleicht etwas hakelig, aber okay.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Drei Charaktere, deshalb abwechslungsreich
- + Sound schafft Atmosphäre
- + Jede Mission hat mehrere Lösungswege
- − Nicht ganz perfekt inszeniert
- − Nicht die modernste Grafik

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **84**



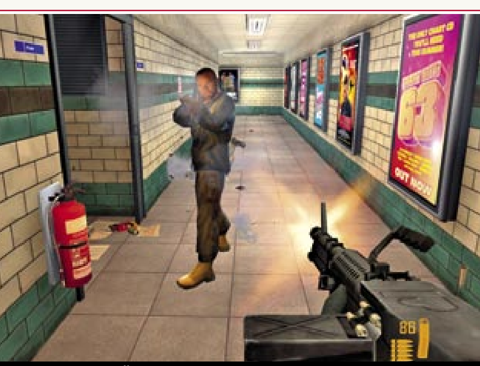
ZUGRIFF Im Londoner Parlament wurden Geiseln genommen, das SAS-Team versucht, die Lage zu entschärfen.

Tot oder lebendig?



Achtung: Nur weil ein Terrorist getroffen zu Boden sinkt, heißt das noch lange nicht, dass von ihm keine Gefahr mehr ausgeht. Viele Gegner überleben den Kugelhagel und raffen sich kurz darauf wieder auf, um Ihnen in den Rücken zu fallen. Überzeugen Sie sich besser doppelt, ob der Feind ausgeschaltet ist. Wenn Sie ihn nicht kaltblütig erschießen wollen, können Sie ihm auch Handschellen anlegen. Das Spiel belohnt diese Vorgehensweise allerdings nicht und Sie verlieren wertvolle Zeit ...

LANDURLAUB Während Sie in Deckung bleiben, feuert Ihr Kollege auf irische Terroristen, die einen Bauernhof besetzen.



UNTERGRUNDKÄMPFER In der Londoner U-Bahn-Station Trafalgar Square erleben Sie spannende Feuergefechte.

The Regiment

Jetzt aber schnell: Für taktische Überlegungen bleibt in The Regiment kaum Zeit. Denn Ihr größter Feind ist die Uhr – fast wie auf einer Rennstrecke.

Wenn Terroristen am PC das Leben Unschuldiger in Gefahr bringen, schellten in der Vergangenheit vornehmlich in den Einsatzräumen von Team Rainbow, der SWAT-Einheit oder den Ghosts die Alarmglocken. Damit ist jetzt Schluss! Diesen Monat rückt eine weitere Sondereinsatztruppe aus, um Geiseln aus den Händen ihrer Peiniger zu befreien und Ruhe ins Chaos zu bringen – und zwar der berühmte britische Special Air Service (SAS). Diese drei Buchstaben verbreiten seit dem Zweiten Weltkrieg weltweit Panik unter Bösewichten.

Statt fiktiver Szenarien setzt **The Regiment** auf vier historische Ereignisse aus den Achtzigerjahren. Um Authentizität zu gewährleisten, holte Kuju Entertainment mit dem ehemaligen SAS-Soldaten John McAleese einen Veteranen an Bord. Er kämpfte bei den simulierten Missionen persönlich an vorderster Front und schildert seine Erlebnisse vor der Einsatzbesprechung in einem Video. „Schön und gut", sagen Sie jetzt vielleicht, „aber sind vier Schauplätze nicht erschreckend wenig?" Nicht unbedingt, denn Sie spielen jeden Einsatz aus drei Blickwinkeln nach. Bei der Besetzung der iranischen Botschaft in London durch Terroristen stürmen Sie zum Beispiel zunächst mit Feuerteam Blau Eins durch den Hintereingang ins Gebäude und befreien die Zivilisten aus dem Keller. Parallel dazu erfolgte aber der Zugriff durch zwei weitere SAS-Trupps. Deren Aktionen widmen Sie sich im Anschluss: Mit Blau Zwei landen Sie auf dem Dach und säubern das Obergeschoss, mit Rot Eins dringen Sie schließlich über den Balkon in den ersten Stock ein und retten den Botschafter. Da Sie laufend die Person wechseln, gibt es keinen Hauptcharakter, mit dem man sich identifizieren kann. Auch fehlt eine zusammenhängende Story.

Wettlauf gegen die Zeit

Bereits beim einstündigen Training wird deutlich, dass **The Regiment** kein Taktik-Shooter ist, bei dem Sie während der Verbrecherhatz gemütlich Chips und Limo verdrücken können. Neben Ihrer vollen Aufmerksamkeit sind flinke Finger und gute Reflexe vonnöten. Ohne die scheitern Sie selbst an den 17 Übungsmissionen. Denn Ihr größter Feind sind in **The Regiment** erstaunlicherweise nicht die Gegner, sondern es ist die Uhr. Nur wenn Sie innerhalb eines sehr engen Zeitfensters die Vorgaben erfüllen, verleiht das Programm eine akzeptable Wertung, mit der Sie den nächsten Einsatz freischalten. Sicherlich ist das eine große Herausforderung, es steigt aber auch die Frustgefahr. Auf Anhieb sind die teilweise fast utopischen Vorgaben kaum zu schaffen. Deshalb probieren Sie ein und dieselbe Mission immer und immer wieder, prägen sich dabei die Gegnerpositionen ein und sprinten schließlich wie Ben Johnson in seinen besten Jahren durch die detaillierten Umgebungen. Erschütternd: Ihren Vorgesetzten scheint ein Menschenleben weniger wert zu sein als ein gutes Ergebnis auf der Stoppuhr. Obwohl wir in der Hektik aus Versehen Unschuldige über den Haufen schossen, erzielten wir ein richtig gutes Rating. Von vornherein sollten Sie erst gar nicht versuchen, einem kapitulierenden Feind Handschellen anzulegen, denn das kostet wertvolle Sekunden und bringt keine Bonuspunkte. Besser ist es – so hart es auch klingen mag – ihn trotz erhobener Arme zu eliminieren. Schlimm!

Einfaches Teammanagement

Angesichts des auf Tempo ausgerichteten Spielprinzips fällt die Kommandostruktur entsprechend überschaubar aus. Es existiert weder eine Planungsphase, noch können Sie Wegmarken setzen oder komplexe Manöver anordnen. Lediglich an Türen und Durchgängen nehmen die drei Team-Mitglieder knappe Sturmbefehle entgehen, die Sie mittels eines Radialmenüs – **Raven Shield** lässt grüßen – im Handumdrehen erteilen. Die übrige Zeit folgen Ihnen die SAS-Soldaten auf Schritt und Tritt. Dabei hinterlässt die KI einen zwiespältigen Eindruck. Manchmal retten Ihnen die Kollegen den Allerwertesten, im nächsten Augenblick würden Sie die Männer aber am liebsten ohrfeigen, da sie sich gegenseitig an Türen oder engen Passagen behindern. Die Ausrüstung der Eingreiftruppe übernimmt das System. Wollen Sie beispielsweise nicht mit Ihrer Heckler & Koch MP 5 kämpfen oder die Munition geht zur Neige, schnappen Sie sich einfach die Knarre eines gefallenen Terroristen. Die führen unter anderem das gewaltige Maschinengewehr M-60, die berüchtigte russische AK-47 oder die präzise Steyr Aug mit sich.

Sightseeing in London

Dass die Entwickler ihren Firmensitz in London haben, merkt man der Gestaltung der Schauplätze an. Derart realistisch nachgebildete Levels bekommt man nur in den wenigsten Spielen präsentiert. Insbesondere die U-Bahn-Station Trafalgar Square sieht ihrem Vorbild zum Verwechseln ähnlich. Passen Sie dort bloß auf, wohin Sie in den dunklen Gängen treten. Denn die Extremisten haben fiese Sprengfallen gelegt und sogar eine Geisel mit einem Bombengürtel versehen. Die eine oder andere böse Überraschung – die wir Ihnen an dieser Stelle natürlich nicht verraten wollen – erwartet Sie auch beim großen Finale im schmucken Houses of Parliament samt Big Ben, das Sie von der Themse her stürmen. Aber Sie sind nicht nur in London aktiv. Schon der zweite Einsatz verschlägt Sie in den Nationalpark Yorkshire Dales, wo sich radikale Iren auf einem Bauernhof verschanzt haben. Grafisch kann **The Regiment** trotz aller Liebe zum Detail nicht ganz überzeugen, was in erster Linie an den mittelmäßig animierten und oft leblos wirkenden Spielfiguren liegt. (bb)

THE REGIMENT
CA. € 35,-
16. FEBRUAR 2006
USK: AB 18 JAHREN

PC GAMES MEINT:

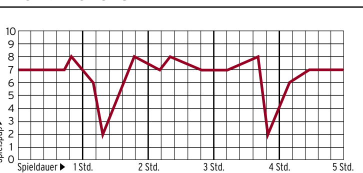
„Die Zeitvorgaben sind beim ersten Versuch kaum zu schaffen."

Das Bewertungssystem motiviert zwar gewaltig, birgt aber gleichzeitig enormes Frustpotenzial. Hätten die Entwickler einigermaßen faire Zeitvorgaben aufgestellt, wäre die Terroristenhatz noch spannender ausgefallen. So jedoch bleibt Ihnen selbst auf dem einfachsten Schwierigkeitsgrad nichts anderes übrig, als Level für Level auswendig zu lernen, um weiterzukommen. Das ist nicht nur unrealistisch, sondern zehrt manchmal gewaltig an den Nerven. Wirklich sehr schade! Denn abgesehen davon verbirgt sich hinter **The Regiment** eben nicht der x-te **Rainbow Six**-Abklatsch, sondern ein erfrischend rasanter Taktik-Shooter mit tollen Schauplätzen. Hoffentlich schießt Kuju Entertainment bald einen Patch nach, damit genug Zeit bleibt, die stimmungsvollen Locations ausgiebig zu bestaunen. (bb)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Kuju Entertainment
Titel vom selben Entwickler:
Train Simulator | Club Football 2005
Publisher: Konami
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 5 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Zwei Spielmodi
Zahl der Spieler: 20; 4 im Koop
Fazit: Nicht ganz so gut wie SWAT 4

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Viele Details, ruckelige Animationen
Sound: Emotionslose Synchronsprecher
Steuerung: Intuitives Teammanagement

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.800 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.200 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- \+ Stimmungsvolle Schauplätze
- \+ Spannende Missionen
- − Unfaires, unrealistisches Bewertungssystem
- − KI nicht ganz ausgereift
- − Wenig Abwechslung, keine Story

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **68**



FESSELSPIELE Auch unbeteiligte Zivilisten sind vorsichtshalber in Gewahrsam zu nehmen. Hier kam es bei einem Rockkonzert zu einer Schießerei.

SWAT 4

The Stetchkov Syndicate | Bietet die erste Erweiterung zu SWAT 4 mehr als bloß ein paar neue Missionen? Unser Polizeibericht schafft Klarheit.

Nach fast einjähriger Pause schickt Irrational Games das Special Weapons and Tactics Team (SWAT) zurück in den aktiven Dienst. Denn in **The Stetchkov Syndicate** vergießen abermals Verbrecher und Terroristen das Blut Unschuldiger und Sie sollen als Anführer der berühmten amerikanischen Spezialeinheit den Bösewichten das Handwerk legen. Auch wenn der Untertitel der ersten Erweiterung zum Taktik-Shooter **SWAT 4** eine spannend erzählte Story um die berüchtigte Stetchkov-Bande vermuten lässt, stellen die sieben Einzelspielermissionen in sich abgeschlossene Szenarien dar. Ein Zusammenhang zwischen den Einsätzen ist kaum erkennbar, auf Zwischensequenzen wurde wieder komplett verzichtet. Stattdessen gelangen Sie lediglich anhand öder Text-Briefings an Informationen über die momentane Krisensituation.

Bekannte Texturen

The Stetchkov Syndicate beginnt mit einer Schießerei in einer Spielhölle. Wie gehabt rüsten Sie Ihre fünfköpfige Polizeitruppe aus, legen fest, ob der Zugriff durch den Vorder- oder Hintereingang erfolgen soll und finden sich wenige Augenblicke später am Ort des Geschehens wieder. Dort macht sich unter **SWAT 4**-Veteranen zunächst dezente Ernüchterung breit. Statt optischer Verbesserungen verwendeten die Entwickler sogar die Texturen des Hauptprogramms. An den Wänden klebt beispielsweise die leuchtende Sternchentapete aus dem Sektenlevel und die Spielautomaten kennt man ebenfalls bereits. Und eine Besserung ist nicht in Sicht: Auch in den übrigen Levels tappt man von einem Déjà-vu-Erlebnis zum nächsten. Nichtsdestotrotz erzeugen fast alle Missionen eine überaus bedrohliche Atmosphäre, die Ihren Puls immer wieder in die Höhe schnellen lässt. Beispielsweise wenn Gangster im Altersheim drohen, wehrlose Rentner zu ermorden oder Sie im U-Bahnhof mitten in einen Bandenkrieg geraten und blutüberströmte Leichen in den kahlen Gängen vorfinden. Doch die Schauplätze wirken nicht so originell wie in **SWAT 4**. Der bewaffnete Überfall auf ein Rockkonzert etwa erinnert an ein Remake der Geiselnahme in einer Diskothek aus **SWAT 4**.

Einen Raum von zwei oder drei Seiten gleichzeitig zu stürmen, war in **SWAT 4** zwar theoretisch möglich, in der Praxis entpuppte sich diese simple Aktion als hochkomplexes Manöver für Fingerakrobaten, das nicht selten im Chaos endete. Im Gegensatz zur fehlenden Story haben die Entwickler das Manko erkannt und so genannte Go-Codes eingebaut. Geben Sie bei gedrückter „Strg"-Taste ein Kommando, wird dieses erst ausgeführt, wenn Sie die Leertaste betätigen. So lassen sich gemeinsame Aktionen nicht nur wesentlich einfacher koordinieren, das Spielprinzip gewinnt dadurch zusätzlich an Dynamik. Als sehr hilfreich empfanden wir auch die neuen Nahkampffähigkeiten des Protagonisten. Die Zeiten, in denen Sie widerspenstige Zivilisten oder Feinde umständlich mit Pfefferspray zur Kooperation „ermutigten", sind ein für alle mal vorbei. Stattdessen malträtieren Sie die Aufständischen so lange mit Faustschlägen, bis sich diese Handschellen anlegen lassen.

Unzuverlässige Kollegen

Frische Ausrüstungsgegenstände und Waffen gehören zu einer Erweiterung wie Strumpfmasken zu Bankräubern. Allerdings haben Sie in **The Stetchkov Syndicate** nicht von Anfang an Zugriff darauf. Mit jedem abgeschlossenen Einsatz schalten Sie ein neues Spielzeug frei. Dazu zählen unter anderem ein Munitionsgürtel mit Extrapatronen, ein Granatwerfer mit Gummigeschossen, ein schallgedämpftes Scharfschützengewehr und das Nachtsichtgerät. Letzteres entpuppte sich als ziemlich unbrauchbar, da es zum einen keine Passage gibt, die in völliger Finsternis spielt, zum anderen kann man die Monitorhelligkeit entsprechend nach oben korrigieren. Folglich eignen sich die aus **SWAT 3** zurückgekehrten Leuchtstäbe weniger, um Licht ins Dunkel zu bringen, als vielmehr zum Markieren zuvor gesäuberter Bereiche. Wie bereits im Hauptprogramm ist auch im Add-on Teamwork der Schlüssel zum Erfolg. Dummerweise unterlaufen Ihren Kollegen beim Ausführen der Befehle wie „Blenden und Sichern" immer wieder eklatante Patzer, die in einem frustrierenden Fiasko enden. Oder wie finden Sie es, wenn Ihre Männer blindlings an Feinden eine Treppe hinauffeilen und sich dabei ohne Gegenwehr abschlachten lassen? Manchmal verweigern die Mitstreiter sogar komplett den Dienst und reagieren nicht mal mehr auf Befehle. Im gelungenen Mehrspielerpart haben Sie mit diesem Problem nicht zu kämpfen. Neben Koop-Einsätzen für bis zu zehn Spieler erwartet Sie der neue Smash-and-Grab-Modus. In dieser Capture-the-Flag-Variante jagen Sie einem Aktenkoffer hinterher. Dank integriertem Kommunikationsprogramm Voice over IP (VoIP) klappt im Add-on endlich die Teamverständigung auch ohne Zusatz-Software wie Teamspeak. (bb)

Das ist neu im Add-on

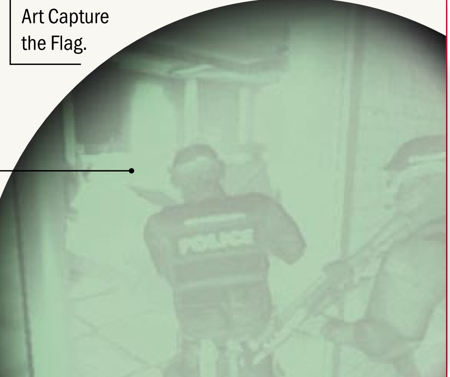
Neben frischen Szenarien wartet The Stetchkov Syndicate mit diversen Neuerungen auf.



Go-Codes
Ähnlich wie in **Rainbow Six: Raven Shield** können Sie Kommandos im Add-on solange zurückhalten, bis Sie schließlich von einem beliebigen Punkt aus den Befehl zur Durchführung der Aktion geben. Dieses System ist besonders hilfreich, wenn Sie Ihr Team aufteilen, um einen Raum von mehreren Seiten zu stürmen.

Nahkampffertigkeiten
Widerstand ist zwecklos! Bei Gegnern und Zivilisten, die sich gegen die Verhaftung wehren, demonstrieren Sie Ihre Stärke durch einen Faustschlag. Die Wirkung ist erstaunlich: In der Regel lassen sich den Betroffenen anschließend problemlos Handschellen anlegen.

Erweiterter Mehrspielermodus
Sämtliche Missionen der Einzelspielerkampagne können Sie auch gemeinsam mit bis zu zehn Leuten bestreiten. Darüber hinaus feiert der Spielmodus Smash and Grab im Add-on Premiere. Hierbei handelt es sich um eine Art Capture the Flag.



Neue Ausrüstung
Die neuen Waffen reichen vom schallgedämpften Scharfschützengewehr über die Elektroschock- hin zur Maschinenpistole. Außerdem erhalten Sie Zugriff auf ein Nachtsichtgerät (siehe Screenshot), Leuchtstäbe und einen Munitionsgürtel. Natürlich sind auch die aus **SWAT 4** bekannten Geräte wie die Optiwand mit von der Partie.



Knastbruder Dieser Terrorist hat sich ergeben und kann abgeführt werden.



Rückendeckung Während wir vorrücken, checkt das Team die Umgebung.



Hände hoch! Nicht alle Personen kooperieren so bereitwillig wie dieser Herr.



SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE
CA. € 20,-
24. FEBRUAR 2006
USK: AB 16 JAHREN

PC GAMES MEINT:

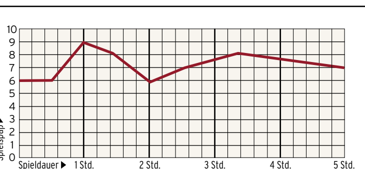
„Das Add-on bringt nicht die erhofften Verbesserungen."

The Stetchkov Syndicate bietet genau das, was man von einem soliden Add-on erwartet: frische Missionen und Knarren. Das war's aber auch schon. Von dem längst überfälligen Grafik-Update, der packenden Hintergrundstory und spielerischen Innovationen fehlt jede Spur. Stattdessen trifft man in **The Stetchkov Syndicate** auf dieselben Ecken und Kanten des Hauptprogramms. Allen voran die künstliche Intelligenz. Das SWAT-Team scheint in den letzten Monaten graue Zellen eingebüßt statt dazugewonnen zu haben. Die Folge: Auf die Kollegen ist manchmal weniger Verlass als früher. Wenn die Männer kurz vor Abschluss aus Dummheit den Einsatz zum Scheitern bringen, sitzt der Frust tief. Glücklicherweise entschädigt **The Stetchkov Syndicate** mit stimmungsvoll in Szene gesetzten Schauplätzen und einem hervorragenden Online-Part. (bb)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Irrational Games
Titel vom selben Entwickler:
System Shock 2 | Freedom Force 2 | SWAT 4
Publisher: Vivendi Universal
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 5 Std. (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Fünf Spielmodi
Zahl der Spieler: 16 bzw. 10 im Koop-Modus
Fazit: Besser als die Solo-Kampange

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Detaillierte Levels, hakelige Animationen
Sound: Mäßige deutsche Sprachausgabe
Steuerung: Einfaches Kommandosystem

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 3.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Dichte Atmosphäre
+ Taktisch sinnvolle Go-Codes
+ Viele Lösungsmöglichkeiten
− KI-Mängel
− Keine Story erkennbar, langweilige Karriere

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 71

KURZER PROZESS Ihre Spielfigur kennt unzählige Wege, Feinde um die Ecke zu bringen – eine gewisse Fingerfertigkeit vorausgesetzt.



ORDENTLICH Grafisch ist das Spiel dem Konsolen-Original überlegen, kann mit der PC-Elite jedoch kaum mithalten.



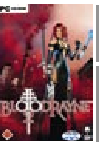
SCHNETZELZEIT Raynes ellenlange Kombos kommen besonders schön, wenn Sie die Zeitlupe aktivieren.

Bloodrayne 2

Halb Mensch, halb Vampir, ganz Rassefrau: Auch in der Welt der Blutsauger haben jetzt Damen die Hosen an.

Während Hauptdarstellerin Rayne bislang in den Dreißigerjahren auf Nazijagd ging, sucht sie diesmal in der Gegenwart nach ihrem Vater Kagan. Dessen Jünger verehren den Vampirfürsten abgöttisch, sogar die Menschheit wollen sie für Kagan unterjochen. Rayne, die nicht nur seine Tochter, sondern zudem halb Mensch und halb Vampir ist, setzt dem Treiben natürlich ein Ende. Wobei der Weg bis zum Happy End ein steiniger ist. Durch acht riesige Levels, die in mehrere Abschnitte unterteilt sind, prügelt, ballert, schlitzt und turnt sich die Gute. Weil die Speicherpunkte hin und wieder etwas ungeschickt platziert sind, fühlt man sich nicht selten unfair behandelt. Genau wie die Freunde von rotem Pixelsaft: THQs **Bloodrayne 2** kommt nämlich hier zu Lande in einer stark geschnittenen Fassung auf den Markt. Ihre Spielfigur bleibt trotzdem ein wahres Allround-Talent. Mit Handfeuerwaffen geht sie ebenso virtuos um wie mit scharfen Klingen. Spektakuläre Kick-Kombos zeugen außerdem von einer ordentlichen Martial-Arts-Ausbildung. Rund 30 verschiedene Kombo- und Spezial-Manöver hat Rayne in petto, viele davon schalten Sie erst nach und nach frei. Kombos lassen sich mit 14 „Finishing Moves" beenden. Das sind besonders eindrucksvolle Angriffe, die den Gegner sofort kalt stellen.

Da Rayne eine Halb-Vampirin ist, muss sie hin und wieder in arme Gegner beißen. So füllt die Schöne verlorene Lebensenergie wieder auf. Raynes Ballermänner werden übrigens auch mit Blut „geladen". Im Spiel gibt es auch eine Wut-Leiste. Von dieser zehren Spezialfähigkeiten, wie etwa eine Art Bullet-Time, und der so genannte Blutrausch, der Angriffs- und Verteidigungswerte temporär erhöht. Unser Favorit ist ganz klar Raynes Harpunenkette, mit der sich Gegner aufspießen, heranziehen oder durch die Gegend schleudern lassen. So kann es schon mal vorkommen, dass man einige Feinde auf diese Art in eine Müllpresse befördern soll, um voranschreiten zu können. Für zwischendurch spendierten die Entwickler noch ein paar wirklich motivierende Akrobatikeinlagen, wie man sie etwa aus **Prince of Persia** kennt. In rund zwölf Stunden hatten wir **Bloodrayne 2** durch. In der Zeit ärgerten wir uns über viele Wiederholungen, doofe Gegner, fiese Speicherpunkte, eine unübersichtliche Kamera und die Steuerung, welche weder per Joypad noch mit Maus und Tastatur so richtig gut ist. Hat man sich vor allem an das letztgenannte Problem gewöhnt, macht THQs **Bloodrayne 2** trotz einiger Durchhänger Laune, was vor allem an den spektakulären Kampfszenen, der Harpunenkette und der Attraktivität der Protagonistin liegt. (ai)



BLOODRAYNE 2
CA. € 45,-
10. FEBRUAR 2006
USK: AB 18 JAHREN

PC GAMES MEINT:



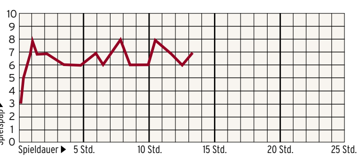
„Die empfindlichen Einschnitte gehen schon zu Lasten des Spielspaßes."

Es gibt Spiele, die hier zu Lande erst gar nicht erscheinen – und trotzdem auf dem Index landen. Damit es **Bloodrayne 2** nicht ebenso ergeht, entfernte THQ jeden Tropfen Blut, jedes herumfliegende Körperteil und somit auch ein bisschen Spaß aus dem Spiel. Es ist schlichtweg nicht gut ersichtlich, ob Sie einen Gegner getroffen haben oder nicht. Außerdem dient es nicht der Atmosphäre, wenn in einem Vampirspiel überhaupt kein Blut zu sehen ist. Von diesem Manko abgesehen, haben Sie es mit einem unterhaltsamen Mix aus Baller-, Prügel- und Akrobatik-Sequenzen zu tun. Erstaunlich ist die Anzahl der Angriffsmanöver, die Sie im Laufe des Spiels erlernen. Auf die Dauer schleicht sich trotzdem das Gefühl der Eintönigkeit ein, weil sich die meisten Spielelemente zu oft wiederholen. Die Kamera reagiert zudem etwas störrisch, was der Übersicht schadet. (ai)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Terminal Reality
Titel vom selben Entwickler:
Blowout | Blair Witch Volume 1 | Nocturne
Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 12 Stunden

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Solide Optik, detailarme Gegner
Sound: Gute Effekte, öder Soundtrack
Steuerung: Ziemlich umständlich zu steuern

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Riesiges Repertoire an Moves
+ Sehr unterhaltsame Akrobatikeinlagen
+ Coole und effektvolle Prügelszenen
− Zensur schmälert den Spaß
− Steuerung und Kamera suboptimal

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **67**



FEUERKRAFT Überall stehen solche Geschütze herum. Damit lassen sich Gegner gleich im Dutzend erledigen.



FAHRTÜCHTIG Die Steuerung des Buggys erinnert an **Bungies Halo**. Die Idee mit den zwei Waffenhänden übrigens auch.

Advent Rising

Dass Sie die Erde vor Alien-Aggressoren retten, ist nicht neu – aber in Advent Rising tun Sie das mit PSI-Kräften.

Fiese Außerirdische wollen die Menschheit ausradieren und leisten dabei ordentliche Arbeit. Der Held des Spiels, ein Typ namens Gideon Wyath, ist schon beim ersten Kontakt zugegen und sofort gefordert. Der Spieler übernimmt die Steuerung Gideons, während ihm computergesteuerte Gleichgesinnte zur Seite stehen. Eigentlich ist **Advent Rising** ein so genannter Third-Person-Shooter; Sie steuern den Helden also aus der Verfolgerperspektive. Per Tastendruck dürfen Sie aber jederzeit in die Ego-Ansicht wechseln. Sie hüpfen, prügeln, fahren, fliegen und ballern durch Raumstationen, belagerte Städte, Stützpunkte und weitere futuristisch anmutende Schauplätze. Eine Besonderheit ist das Zielsystem. So schalten Sie zwischen den verschiedenen Gegnern hin und her, indem Sie am Mausrad drehen. Dabei betätigen Sie mit der linken Maustaste ausschließlich die linke und mit der rechten Taste die rechte Waffenhand. Wir hatten viel Spaß damit, Alien-Waffen einzusammeln und verschiedene Kombinationen auszuprobieren.

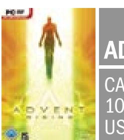
Hin und wieder finden sich stationäre Geschütze, mit denen Sie selbst dicke Kaliber wie etwa Landungsschiffe in den Orbit pusten. Auch hinter das Steuer diverser Fahrzeuge klemmt sich Gideon, wobei die schwammige Steuerung und die fehlende Karte häufig dafür sorgten, dass unsere Vehikel vom rechten Weg abkamen. Ab der Hälfte des Spiels kommt ein weiteres Spielelement hinzu: PSI-Kräfte. Das ist auch gut so, denn bis es soweit ist, hat **Advent Rising** bereits einige Durchhänger, was primär an den ständigen Wiederholungen im Ablauf liegt. Mit den Superkräften, deren Anzahl und Stärke Sie stetig ausbauen, schleudern Sie beispielsweise Gegner und Objekte mittels Gedankenkraft durch die Gegend. Schön ist eine Art Teleport-Funktion, mit der Sie kurze Strecken „beamend" überwinden. Grafisch ist **Advent Rising** lediglich Durchschnitt: Detailarme Objekte und kantige Figuren, so weit das Auge reicht. Typisch für eine Konsolen-Umsetzung, aber besser als die Xbox-Version. (ai)



FAUSTKAMPF Mit der F-Taste schlägt und tritt Gideon wie in einem Prügelspiel. Nötig ist das aber eher selten.



RIESIG Zwar gibt es insgesamt zu wenig Gegnertypen, doch die sind teilweise wirklich imposant, wie dieses Bild zeigt.



ADVENT RISING

CA. € 39,-
10. FEBRUAR 2006
USK: AB 16 JAHREN

PC GAMES MEINT:



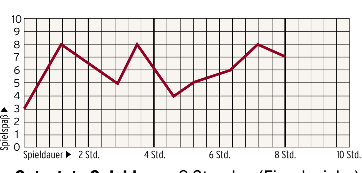
„Dass die Story von einem angesehenen Sciencefiction-Autor stammt, merkt man nicht."

So, so. Die Geschichte von **Advent Rising** stammt also aus der Feder des angesehenen Sciencefiction-Autors Orson Scott Card. Wir hoffen, dass seine anderen Arbeiten besser sind, denn handlungstechnisch ist dieser Action-Titel vor allem klischeebeladen und null innovativ. Spielerisch brennt die Konsolenportierung dafür ein ziemliches Feuerwerk ab. Irgendetwas explodiert immer, Sie blasen außerirdische Krieger meist hordenweise aus den Latschen und wenn Sie nicht zu Fuß unterwegs sind, bemannen Sie Geschütze oder Fahrzeuge. Die Idee mit den PSI-Fähigkeiten ist gut und sorgt für Spaß – aber man muss ewig spielen, bevor man in deren Genuss kommt. Und **Advent Rising** driftet zwischendurch aufgrund der ewigen Wiederholungen der Spielelemente schon mal in Langeweile ab ... Trotzdem unterm Strich ein solider Titel. (ai)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: GlyphX
Titel vom selben Entwickler:
One Must Fall | Unreal Tournament 2003 (dt.)
Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 8 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Detailarme Optik
Sound: Fetter Orchester-Soundtrack
Steuerung: Überkomplizierte Bedienung

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.400 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

+ Nonstop-Action
+ Motivierende PSI-Attacken
+ Abwechslungsreiche Schauplätze
– Viele Wiederholungen im Spielablauf
– Keine Karte

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **64**

DREHWURM Dank des realistischen Fahrmodells brechen Formel-Fahrzeuge beim zu schnellen Herausbeschleunigen aus.

GEWALTIG In der Offroad-Karriere bekommen Sie es sogar mit tonnenschweren Monster Trucks zu tun, die nur gemächlich über die schlammigen Pisten rollen.

LICHT UND SCHATTEN Während die Wagenmodelle vor Detailfülle strotzen, sehen die Streckenrandobjekte häufig kantig und verpixelt aus.

Das ist neu bei DTM Race Driver 3

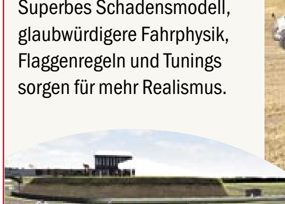
Welttournee
Der Ersatz für den Storymodus des Vorgängers scheucht Sie in 87 herausfordernden Meisterschaften durch die ganze Welt des Motorsports. Gerenderte Zwischensequenzen berichten über Autos und Strecken.





Mehr Umfang
Sechs individuell konfigurierbare Motorsportkarrieren mit 60 Rennserien auf 50 größtenteils authentischen Strecken (unter anderem Spa, Hockenheim, Istanbul, Donington, Nürburgring) und 78 Rennwagen toppen alles bisher da Gewesene.

Noch realistischer
Superbes Schadensmodell, glaubwürdigere Fahrphysik, Flaggenregeln und Tunings sorgen für mehr Realismus.



Mehrspielermodus
Nicht neu, aber dank zahlreicher Konfigurationsmöglichkeiten, Anti-Cheat-Tool und ruckelfreier Rennen für zwei bis zwölf Spieler besser als zuvor.

DTM Race Driver 3

Mehr Motorsport geht nicht: DTM Race Driver 3 schreibt auch ohne kitschigen Storymodus Geschichte – dem unglaublichen Spielumfang sei Dank.

Schnulzig, peinlich, lächerlich – die seifenoperähnliche Hintergrundgeschichte von **DTM Race Driver 1** und **2** mit Nachwuchs-Rennfahrer Ryan McKane in der Hauptrolle kam bei den Fans überhaupt nicht an und bleibt beim dritten Teil folglich auf der Strecke. Abgesehen von diesem zu verschmerzenden Verlust haben die Rennspiel-Experten von Codemasters ordentlich an der Optionsschraube gedreht und die Vielfalt des Vorgängers noch einmal getoppt: Sechs Motorsport-Klassen mit 60 Rennserien, 100 Streckenvarianten auf 50 Kursen und 78 Fahrzeuge erwarten Sie. Mit von der Partie ist alles, was in der Motorsportwelt Rang und Namen hat. Ob Gokarts, Monster Trucks, Formel-1-Flitzer, Muscle-Cars oder museumsreife Oldtimer – **DTM Race Driver 3** lässt Rennspielerherzen definitiv höher schlagen.

Gigantische Auswahl

Die unglaubliche Zahl von 60 Rennserien wird im Spielverlauf freigeschaltet und verteilt sich auf sechs abwechslungsreiche wie herausfordernde PS-Karrieren. „Touring Cars“ widmet sich dem Namensgeber des Spiels. Doch bevor Sie gegen Mika Häkkinen oder Heinz-Harald Frentzen die letztjährige DTM-Saison mit sämtlichen Originaldaten und dem fast kompletten Regelwerk – aus Realismusgründen gibt es nur einen statt zwei Pflicht-Boxenstopps – nachspielen, stellen Sie Ihr fahrerisches Können unter anderem in knautschig-kleinen Renault Clios oder Honda Civics unter Beweis. Klappt das, starten Sie neben der kompletten DTM-Saison, die schon allein den Kaufpreis rechtfertigt, auch im ebenfalls komplett lizenzierten australischen Pendant V8 Supercars. Einige Reifenbreiten anspruchsvoller geht es bei der Formel-Laufbahn „Open Wheels“ zu. Hier wandeln Sie auf Schumis Spuren und qualifizieren sich über Kart-Meisterschaften und Nachwuchsserien wie die Formel Ford oder Formel 3 für einen Platz im Williams-F1-Team. Mangels Formel-1-Lizenz treten Sie anschließend allerdings nur in einer fiktiven Formel-Meisterschaft an.

Heute ein Koenig

Pfannkuchenflache Japan-Renner von Nissan und Co. eröffnen den „GT“-Modus. Anschließend geben Sie unter anderem in der lizenzierten British-GT-Serie Gas – aus rechtlichen Gründen ohne Porsche und Ferrari. Doch der italienische Autobauer gibt sich kurze Zeit später mit einem von Koenig genial frisierten Modena 360 im GT Tuning Cup die PS-Ehre. Die amerikanisch angehauchte „Oval“-Meisterschaft ist mit sechs Rennserien relativ überschaubar, aber dank Sprintcar- und Indycar-Rennen auf tempooptimierten Ovalkursen nicht minder unterhaltsam. Wer es lieber schmutzig mag, findet seine Herausforderung abseits gewöhnlicher Asphaltpisten in der „Offroad“-Serie. Bevor Sie mit Jutta Kleinschmidts VW Touareg über staubige Wüstenparcours wedeln, sammeln Sie mit Strandbuggys, Monster Trucks oder Rallycross-Fahrzeugen im Stil von **Colin McRae Rally 05** Erfahrung. Die sechste Karriere „Classics“ erinnert an **GT Legends** und erfreut Gasfußnostalgiker mit Renault-Alpine-Rennen, wuchtigen US-Muscle-Cars oder dem legendären Vintage Grand Prix von 1934. Den perfekten Mix aus allen Wettbewerben bietet die „Welttournee“, die den Karrieremodus des Vorgängers ersetzt. Hier fahren Sie in 32 Stufen mit 87 herausfordernden Meisterschaften durch entsprechende Platzierungen auf den Motorsport-Olymp. Im Gegensatz zu den sechs Karrieren lassen sich die Rennen hinsichtlich Rundenzahl, Gegnerstärke, Fahrzeug oder Reglement nicht frei konfigurieren. Dafür gibt es knapp 45 Minuten mäßig gerenderte Zwischensequenzen aus der Ego-Perspektive, die Ihnen meist Vor- und Nachteile diverser Wagen erklären.

Noch mehr Realismus

Auch wenn die Mehrzahl der Rennserien fiktiver Natur sind, tut das der Atmosphäre aufgrund der schier grenzenlosen Vielfalt keinen Abbruch. Zudem überzeugt das Fahrmodell der 78 Rennwagen auf ganzer Linie. Ob altertümlicher Silberpfeil, rutschiges Gokart oder wieselflinker Lamborghini Diablo: Jedes Fahrzeug steuert sich nicht nur präzise, sondern anders und absolut glaubwürdig. Verfolgungsjagden im Windschatten wirken sich neuerdings ebenso wie der Reifenabrieb auf das Fahrverhalten aus. Wer sämtliche Fahrhilfen deaktiviert, bekommt eine überaus realistisch und nur schwer zu meisternde Simulation geboten, die kleinste Fahrfehler eiskalt bestraft und ein Lenkrad als Eingabegerät unabdingbar macht. Profis, die noch mehr aus ihren Autos herausholen wollen, schrauben mithilfe von 19 Tuning-Optionen an ihrem Auto herum. Anfänger setzen besser auf die voreingestellten Wagen-Setups. Herausragend ist das neue Schadensmodell: Schöner und effektvoller als bei **DTM Race Driver 3** können Sie in keinem anderen Spiel Autos zerknautschen. Da sich Schäden direkt auf das Fahrverhalten auswirken, ist vorausschauendes Fahren das A und O. Davon halten die ansonsten exzellenten KI-Gegner nicht ganz so viel und rammen einen gelegentlich grundlos von der Piste. Besonders frustrierend ist das in den Formelklassen, wo die freiliegenden Achsen der Fahrzeuge schon bei kleinsten Berührungen brechen. Unsichtbare Streckenposten schreiten bei zu rücksichtslosen Fahrern wie beim verbotenen Abkürzen ein und verhängen Zeitstrafen – ärgerlicherweise kommen die PC-Fahrer meist glimpflicher davon als man selbst. Die Auswahl an authentischen Strecken ist wie deren exakte Nachbildung top. Verbesserungswürdig sind jedoch die platten 2D-Zuschauer nebst flacher Streckenrandobjekte. Augenschmeichelnd hingegen: der hohe Detailgrad der Fahrzeuge sowie die Regenrennen mit den hübschen Spiegeleffekten und einer herrlich schmierigen Gischt. Da verschmerzt man glatt das Fehlen eines dynamischen Wettersystems. (cs)

PC Games MOTIVATONSKURVE

DTM Race Driver 3

EINZELSPIELER

78 FAHRZEUGE +++ 60 RENNSERIEN +++ 50 STRECKEN +++ 7 KARRIEREN

1 Nicht nur Spieler der beiden Vorgänger fühlen sich bei **DTM Race Driver 3** nach einigen Proberunden schnell heimisch. Die detaillierte Optik sticht sofort positiv ins Auge.

2 Der unglaubliche Spielumfang, das realistische Fahrgefühl sowie das neue Schadensmodell begeistern: So schön hat noch kein Computerspiel Autos zusammengeknautscht. Authentisch nachgebaute Rennstrecken rund um den Globus und zahllose Setup-Optionen sorgen für reichlich Atmosphäre.



3 Herzstück des Spiels ist die Welttournee, die alle sechs PS-Karrieren (Classics, GT, Oval, Touring, Offroad, Open Wheel) zu 87 Meisterschaften vereint. Wer die komplette Motorsport-Bandbreite kennenlernen möchte, kommt hier voll und ganz auf seine Kosten.

4 Im Gegensatz zum Vorgänger fehlt eine Hintergrundgeschichte. Statt dessen stellen verwaschene Rendersequenzen meist Strecken und Autos vor.

5 Auch nach den ersten Meisterschaften der Welttournee kommt keine Langeweile auf. Pro Rangstufe absolvieren Sie meist drei Rennen, von denen Sie jedoch nicht jedes gewinnen müssen, um weiterzukommen. Dadurch bleiben weniger geübte Fahrer nicht mehr wie beim Vorgänger mitten in der Karriere stecken.

6 Noch nicht mal ein Drittel des Spiels ist freigeschaltet. Das wird je nach Schwierigkeitsgrad anspruchsvoller. Etwas irritierend: Manche Rennen sind kinderleicht, andere sauschwer. Das Balancing ist folglich nicht durchgehend perfekt.

7 Mit stärkeren Fahrzeugen haben wohl auch die KI-Gegner Probleme, die einen häufig ungestraft von der Strecke schubsen. Das nervt. Öde: Die unanimierten Boxenstopps auf einem popeligen Menü-Screen.

Herausragend 10 | Sehr gut 9 | Gut 8 | Noch gut 7 | Befriedigend 6 | Ausreichend 5 | Mangelhaft 4 | Mangelhaft 3 | Ungenügend 2 | Ungenügend 1 | Ungenügend 0

0 Std. | 1Std. | 2 Std. | 3 Std. | 4 Std. | 5 Std. | 6 Std. | 10 Std. | 11 Std. | 12Std. | 13 Std. | 14 Std. | 15 Std. | 16 Std. | 17 Std. | 18 Std. | 19 Std. | 20 Std. | 21 Std.

Die „Offroad"-Karriere erinnert an **Colin McRae Rally 05** und bietet ein exzellent-realistisches Fahrmodell.

Knapp 20 Tuning-Optionen und zwei Bonus-Meisterschaften (Honda- und Palmer-Cup) halten Profis bei Laune.

89 PC-Games-Wertung: Unsere Spielspaß-Wertung ist der Durchschnittswert aller Einzelnoten in der Motivationskurve.

TOTALSCHADEN Die wenig rücksichtsvolle Fahrweise der KI-Gegner sorgt vor allem in der Formel-Karriere für eine Vielzahl nerviger Karambolagen.

8 Wer sich auf eine Wagenklasse konzentrieren möchte, pausiert mit der genialen Welttournee und startet eine der sechs individuell konfigurierbaren Solo-Laufbahnen. Die nostalgische „Classics"-Serie (siehe Screenshot) bietet einen umfangreichen Ausflug in über 60 Jahre Rennsport-Geschichte. Ähnlich spektakulär: Der „GT"-Modus mit dem lizenzierten British GT Cup oder von Koenig aufgebrezelte Ferraris und Lamborghinis im GT Tuning Cup.

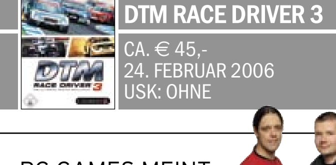
9 Die Formel-Karriere führt Sie in die Königsklasse des Motorsports. Durch gute Platzierungen in Euro Karting Championship und Nachwuchswettbewerben wie der Formel 3 ergattern Sie einen Platz im F1-Renner von Williams BMW. Was gut klingt, macht aufgrund der teils rüpelhaften Gegner verhältnismäßig wenig Laune. Bei den empfindlichen Formel-Wagen bedeutet nämlich bereits die leichteste Kollision oftmals das Aus. Das nervt auch in der Welttournee gewaltig.

10 Im „Touring"-Modus lässt es **DTM Race Driver 3** richtig krachen und serviert Ihnen mit der kompletten DTM-Saison 2005 und dem australischen Pendant V8 Supercars zwei vollständig lizenzierte Rennserien mit allen Originaldaten und dem entsprechenden Regelwerk.

Die Test-Abrechnung

Produkt:	DTM Race Driver 3
Testversion:	Review-Version
Gespielte Minuten:	1.230 Min.
Spielzeit (Std:Min)	20:30
Verkaufspreis:	€ 45,-
Minuten über 6 Punkte Spielspaß:	1.230 Min.
Preis pro Spielstunde über 6 Punkte Spielspaß:	Ca. € 2,20,-

Die uns vorliegende Testversion war bereits komplett eingedeutscht und nahezu final. Die Aggressivität der KI-Gegner plant Codemasters zu senken. Ob bereits zur Verkaufsversion oder anschließend per Patch, war bei Redaktionsschluss noch nicht sicher.



DTM RACE DRIVER 3

CA. € 45,-
24. FEBRUAR 2006
USK: OHNE

PC GAMES MEINT:

„Fantastisch: DTM Race Driver 3 fesselt auch ohne Story für Wochen an den Bildschirm."

Ja hört das denn gar nicht auf? Selbst nach über 20 Spielstunden flimmern immer noch neue Autos, Strecken und Rennserien über den Monitor. Keine Frage: Mehr Spiel fürs sauer verdiente Geld bekommen Sie nirgends. Woraus andere locker fünf verschiedene Rennspiele schnitzen würden, schnürt Codemasters ein „Rundum sorglos"-Paket für Motorsport-Enthusiasten und solche, die es werden wollen. **DTM Race Driver 3** versteht es auch ohne Storymodus, den Spieler binnen weniger Minuten für Wochen in den Bann zu ziehen. Gleich ob Anfänger oder Experte, dank zahlreicher Fahrhilfen, variabler Gegnerstärke und präziser Steuerung kommt jeder auf seine Kosten. Das Schadensmodell setzt Maßstäbe und sorgt wie die neuen, aber teilweise unfairharten Flaggenregeln für noch mehr Realismus. Neben der etwas detailarmen Streckengrafik und den optisch öden Boxenstopps sorgen die teils zu aggressiven, ansonsten jedoch überaus clever agierenden KI-Gegner für die wenigen Frustmomente des Spiels. Nichts zu meckern gibt es am ruckelfreien Mehrspielermodus, der mit Anti-Cheat-Funktion und zahllosen Konfigurationsmöglichkeiten überzeugt. (cs)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Codemasters UK
Titel vom selben Entwickler: DTM Race Driver 2 | Colin McRae Rally 05
Publisher: Codemasters
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene/Profis

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Einzelrennen und Meisterschaften
Zahl der Spieler: 2-12 Spieler (Internet, LAN)
Fazit: Ruckelfreie Rennen mit Cheat-Schutz, top!

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 4
Grafik: Spektakuläres Schadensmodell, detaillierte Fahrzeuge, öde Streckenrandobjekte
Sound: Tolle Surround-Effekte, Motoren klingen teilweise nicht kraftvoll genug
Steuerung: Überaus präzise und problemlos

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 256 MB RAM, Klasse 3
Spielbar: 2.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 4
Optimum: 3.600 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

- + Riesiger Spielumfang mit vielen Originaldaten
- + Motivierende Karrieremodi
- + Phänomenales Schadensmodell
- + Hoher Realismusgrad
- − KI-Gegner teilweise zu aggressiv

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) 89

ZUGABE Die Minispiele sind eine willkommene Abwechslung und bieten eigenartige Disziplinen wie Auto-Weitsprung.

POSITIONSRANGELEI Während der Rundenrennen stehen keine Waffen zur Verfügung. Dafür wird geschubst und gedrängelt.

DONNERWETTER In den „Wrecking Matches" geht es den Gegnern mit Raketenwerfer und MG an den Kragen.

BLECHSCHADEN Kaputte Wagenteile wirken sich nicht auf das Fahrverhalten aus.

DA HILFT NUR ÜBEN Mit ein wenig Training führen Sie spektakuläre Fahrmanöver aus.

Crashday

Atari kombiniert Zerstörungsorgien mit Rennspielelementen. Das macht Spaß – und aus Schaden wird man ja bekanntlich klug ...

Was lange währt, wird endlich gut. So erschien **Crashday** auch nicht urplötzlich auf Ataris Veröffentlichungslisten, sondern geistert bereits seit über sieben Jahren in den Köpfen und auf den Festplatten der Entwickler von Moon Byte herum. Das Team bestand anfangs aus gerade mal zwei schlauen Köpfen aus Hamburg, die damals noch die Schulbank drückten. Das Werk der jungen Talente überzeugte die Szene und mit den Replay Studios fand sich ein erfahrener Partner, der dem Duo mit einer professionellen Grafik-Engine unter die Arme griff. Prompt erfüllte sich mit Atari als Vertriebspartner ein Traum für die beiden Moon-Byte-Programmierer – fast wie ein Sechser im Lotto ...

Klarer Arcade-Kurs

Mit **Crashday** erwartet Sie ein interessanter Mix aus **Juiced**, **Trackmania** und Waffeneinsatz. Das Ergebnis zeigt sich in einem umfangreichen Gewand, bestehend aus sieben Spielmodi, die höchst unterschiedlich ausfallen. So geht es beim „Wrecking Match" darum, die Widersacher mittels Raketenwerfer und Maschinengewehr in einen Haufen Schrott zu verwandeln. Die ausladenden Arenen im Stile des Playstation-Klassikers **Destruction Derby** bieten genügend Deckung und Möglichkeiten für spannende Verfolgungsjagden. In vielen Levels gibt es Hochgeschwindigkeitssteilkurven oder verwinkelte Röhrensysteme. Da es aber darum geht, möglichst viele Gegner in kurzer Zeit aus dem Rennen zu werfen, treffen sich sämtliche Teilnehmer meist in der Mitte des Parcours und kreisen ständig um die eigene Achse. Dabei nehmen Sie alles aufs Korn, was Ihnen vor die Nase kommt. Da derjenige den Punkt bekommt, der einen Kollegen endgültig ausschaltet, kommt es oft vor, dass Sie einen Widersacher minutenlang beharken, bis dieser zu einer Art dampfender Beulenpest mutiert – nur dass kurz vor knapp ein Frechdachs um die Ecke kommt und mit einem Glückstreffer den sicher geglaubten Punkt einheimst. Das macht die Duelle häufig zur reinen Glückssache – Spaß machen sie dennoch.

Ziemlich abgehoben

Auch in den Rennen liegt der Fokus mehr auf Action denn auf Rennsport-Flair. Sogar der „Racing-Modus", die harmloseste Variante von allen, beschränkt sich nicht auf spannende Rundenrennen, sondern lässt es ebenfalls ordentlich krachen. Meist gilt es, einen eng gesteckten Checkpoint-Parcours zu meistern und die Mitstreiter durch die Gegend zu schubsen. Obwohl es keine Waffen gibt, sorgen die schmalen Straßen für massig Blechschaden und wilde Positionskämpfe. Auch hier gehört eine gehörige Portion Dusel dazu, auf der Strecke zu bleiben und nicht durch einen Rempler des Hintermanns einen Checkpoint zu verpassen. Dies passiert den KI-Fahrern aus irgendwelchen Gründen nie, weshalb Sie nach einem einzigen verpassten Tor keine Chance mehr haben, das Rennen zu gewinnen. Da die Computerpiloten aber keine Ahnung davon haben, wie man den Turbo richtig einsetzt, können Sie mit ein wenig Übung das Feld gleich nach dem Start hinter sich lassen. Das schont die Nerven und macht den Weg frei für eine ungestörte Fahrt durch die schön angelegten Kurse. Jetzt haben Sie auch mal Zeit, die grafisch hübsch dargestellten Streckenumgebungen zu bewundern. Hierfür ist die Spielvariante „Stunt Show" am besten geeignet. Auf den kuriosen Arealen wimmelt es vor Loopings, steilen Rampen und allerhand anderem spaßigen Schnickschnack. Wer den Dreh heraushat, fliegt von einem Kunststück zum nächsten und fährt dicke Kombo-Boni ein oder schaltet Minispiele frei. Teilweise schleudern die Vorrichtungen Sie so hoch in die Luft, dass es einem richtig schwindlig wird. Schön! Ähnlich derb geht es bei „Bomb Run" zur Sache: Jeder Wagen ist mit einer tickenden Bombe präpariert, die ähnlich wie im Film **Speed** hochgeht, sobald Sie eine bestimmte Geschwindigkeit unterschreiten. „Pass the Bomb" erinnert stark an Fangen spielen. Ein Wagen bekommt zum Start eine Sprengladung verpasst, die durch Kollisionen so lange weitergegeben wird, bis der Zähler abgelaufen ist. Ohne Bomben geht es bei „Hold the Flag" trotzdem nicht friedlicher zu Werke. Sie sammeln eine Fahne ein und bringen sie zu Ihrem Stützpunkt, während die Teamkollegen Sie vor der Konkurrenz abschirmen. Das macht vor allem im Mehrspielermodus Laune. Näheres erfahren Sie im Extrakasten „Gutes Zusammenspiel".

Karrereheld

Wenn Sie keine Lust haben, die Disziplinen einzeln anzuwählen, starten Sie einfach den Karrieremodus. Hier führt Sie eine lustig erzählte, aber ziemlich inhaltslose Rahmenhandlung durch die verschiedenen Veranstaltungen. Das fällt nicht weiter ins Gewicht, schließlich ist die Story lediglich schmückendes Beiwerk, das die 30 Rennen miteinander verbindet. Der Schwierigkeitsgrad ist allerdings ähnlich deftig wie der gesamte Spielverlauf, weshalb dieser Modus besser für fortgeschrittene Spieler geeignet ist. Im Gegensatz dazu ist die Benutzung des Streckeneditors ein reines Kinderspiel. Mit wenigen Mausklicks basteln Sie sich einen eigenen Parcours aus der übersichtlichen Vogelperspektive zusammen. Per Drag&Drop-System ziehen Sie Schanzen, Loopings, Bäume oder Hügel von der Menüleiste auf die Strecke. Bei einer Testfahrt begutachten Sie Ihr Werk und merzen eventuelle Schwächen aus. Super: Wenn Sie im Internet spielen, werden die nur wenige Kilobyte großen Eigenkreationen im Hintergrund übertragen. (rw)

Gutes Zusammenspiel

Der Einzelspielermodus macht Spaß, doch online geht die Post noch mehr ab.



Bringen Sie Ihre Kollegen zur Strecke

Das Bastelset für eigene Strecken garantiert anhaltendes Mehrspielervergnügen. Die simple und effiziente Bedienung schlägt sogar den Editor von **Trackmania**. Die kleinen Dateien werden über das Internet übertragen und sorgen für noch mehr Abwechslung.



Unberechenbare Mehrspielerpartien

Im Einzelspielermodus gehen die Computergegner stets mit der gleichen Strategie zu Werke. Menschliche Mitspieler nutzen das Gelände taktisch aus und es kommt zu wilden Verfolgungsjagden, die immer wieder für Überraschungen sorgen. Alle sieben Spielmodi aus dem Einzelspieler stehen zur Verfügung.

CRASHDAY

CA. € 40,-
23. FEBRUAR 2006
USK: AB 12 JAHREN

PC GAMES MEINT:

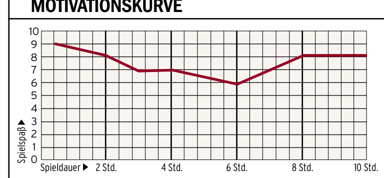
„Unkomplizierter Mattscheibenflitzer mit viel Action und jeder Menge Blechschaden."

Crashday strotzt nicht gerade vor Innovationen, dafür ist das Spieldesign rund und die abwechslungsreichen Spielvarianten bedienen jeden Geschmack. Wer realistische Motorsportkost bevorzugt, liegt mit **Crashday** völlig falsch und sollte sich lieber **DTM 3** oder **GT Legends** zulegen. Ataris Genremix wendet sich vielmehr an Action-Spieler, die es mit Originallizenzen und Authentizität auf der Strecke nicht so genau nehmen. Es macht viel Spaß, die hübschen Wagen in ihre Bestandteile zu zerlegen und mit einem quietschenden Haufen Schrott durch die Gegend zu tingeln. Das Schadensmodell ist allererste Sahne und steht dem von **DTM 3** in nichts nach. Defekte Teile wirken sich allerdings nicht auf die Steuerung aus – ein weitereres Indiz für den Arcade-Charakter. Durch den Editor und den guten Mehrspielermodus bleibt **Crashday** auch auf Dauer sehr motivierend. (rw)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Moon Byte/Replay Studios
Titel vom selben Entwickler: Sabotage 1943
Publisher: Atari
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene/Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Sieben Spielmodi
Zahl der Spieler: Bis zu 8
Fazit: Unkompliziert und sehr motivierend

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 3
Grafik: Schöne Boliden und Streckenumgebungen
Sound: Gut differenzierbarer Stereo-Sound
Steuerung: Schwammig, gewöhnungsbedürftig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.500 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 2.500 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 3.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 4

PRO UND CONTRA

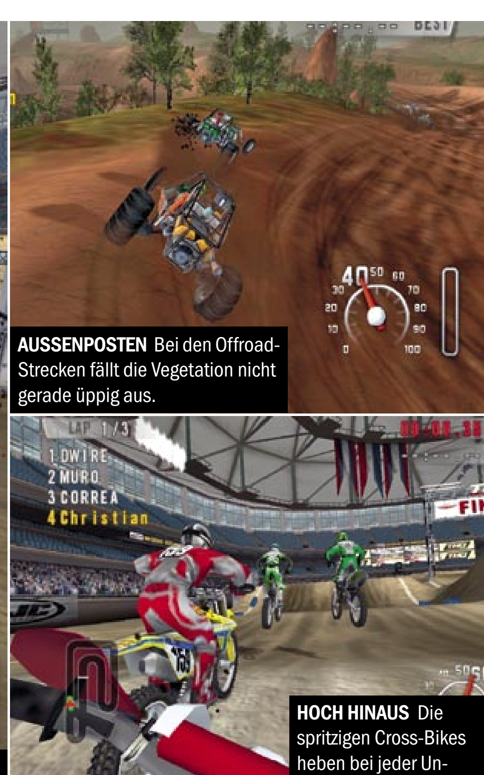
- \+ Abwechslungsreiche Spielmodi
- \+ Sehr detailliertes Schadensmodell
- \+ Unkomplizierter Streckeneditor
- – Schlappe Story im Karrieremodus
- – Keine Originallizenzen

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **76**



AB DIE POST Beim Start ist das Timing besonders wichtig. Wer das Signal genau erwischt, hat alle Trümpfe in der Hand.



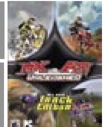
AUSSENPOSTEN Bei den Offroad-Strecken fällt die Vegetation nicht gerade üppig aus.

HOCH HINAUS Die spritzigen Cross-Bikes heben bei jeder Unebenheit vom Boden ab.

MX vs. ATV Unleashed

Tosende Arenen und matschige Querfeldeinpisten – der neue Arcade-Flitzer bietet alles, was die Offroad-Welt hergibt.

Im Gegensatz zum Konsolenmarkt ist das Motocross-Genre für den PC eine sehr übersichtliche Angelegenheit. Jetzt versuchen die Entwickler der Rainbow Studios mit **MX vs. ATV Unleashed** die verwaiste Nische auf Vordermann zu bringen. Bedenkt man, dass die Spieleschmiede 1998 das Startsignal für **Motocross Madness** gab, verwundert die frappierende Ähnlichkeit zwischen dem Kulttitel und **MX vs. ATV Unleashed** nicht. Das fällt bereits bei der Grafik auf. Nur: Was Ende des letzten Jahrtausends noch als liebevoll und hübsch durchging, kann die heutigen, gestiegenen Erwartungen nicht mehr erfüllen. Das liegt vor allem daran, dass **MX vs. ATV Unleashed** die aktuellen technischen Möglichkeiten der PCs nicht annähernd ausschöpft. So ist das Resultat eine solide, aber schnörkellose Optik – die Streckenumgebungen sind besonders trist ausgefallen. Gut, aus irgendeinem Grund waren Cross-Titel noch nie ein Augenschmaus – weder auf dem PC, noch auf der Konsole, doch ein wenig mehr Detailfülle ist 2006 Pflicht; auch wenn der Titel für nur knapp 30 Euro über den Ladentisch geht. In Sachen Umfang gibt es rein gar nichts zu meckern. In sieben Spielmodi frühstücken Sie alles ab, was das Motocross-Universum hergibt. Top: Neben den üblichen Cross-Motorrädern, Quads und ATVs kramen die Programmierer Geräte wie Monster Trucks, Strandbuggys, Golf-Carts und sogar Helikopter aus der Schublade. Seltsamerweise divergieren die Fahreigenschaften dabei kaum. So steuert sich der bullige Brummi fast genauso spritzig wie das kleine Zweitaktmoped. Trotz der fehlenden Unterschiede ist die Steuerung angenehm direkt und sehr intelligent. So springen Sie durch geschickten Einsatz der Kupplung exakt von Hügel zu Hügel und Rutscheinlagen in steilen Kurven lassen sich auch herrlich kontrollieren. **MX vs. ATV** bietet genug Platz zum Austoben: Die Disziplinen reichen vom matschigen Supercross bis hin zum verwinkelten Supermoto. Für gute Leistungen bekommen Sie neue Ausrüstungsteile wie Helme, Schutzanzüge und sogar neue Fahrzeuge. Obwohl es sich bei keinem der Vehikel um lizenzierte Originale handelt, sehen die PS-Protze den Vorbildern sehr ähnlich und Kenner wissen sofort, welche Marke gemeint ist. Wem die mitgelieferten Strecken nicht reichen, der bastelt sich im Editor seine eigenen Parcours zusammen. Das geht schnell – nach zehn Minuten erzielt man bereits ein ordentliches Ergebnis. Das Sahnehäubchen von **MX vs. ATV Unleashed** ist der harte Soundtrack, der zu dem Titel passt wie die Faust aufs Auge. (rw)



MX VS. ATV UNLEASHED
CA. € 30,-
10. FEBRUAR 2006
USK: OHNE

PC GAMES MEINT:



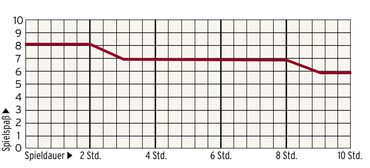
„Umfangreiche, aber grafisch antiquierte Querfeldein-Raserei mit tollem Soundtrack."

MX vs. ATV Unleashed bietet einen gelungenen Querschnitt durch sämtliche Motocross-Disziplinen. Auch wenn die Entwickler Realismus nicht allzu ernst nehmen, macht die Arcade-Schlitterei ordentlich Laune. Vorausgesetzt, Sie interessieren sich für Motocross und sehen über grafische Schwächen großzügig hinweg. Für knapp 30 Euro bietet das Teil eine ganze Menge und die Rennmodi sorgen für Abwechslung. Im Soundmenü halten die Entwickler einen besonderen Service parat: Es gibt verschiedene Mixe für jede erdenkliche Tagesform des Spielers – etwa einen Nachtmix mit ruhigen Klängen oder einen Engine-Mix, der ordentlich die Heavy-Metal-Keule rührt. Insgesamt also ein günstiger Titel für Arcade- und Action-Fans. (rw)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Rainbow Studios
Titel vom selben Entwickler: Motocross Madness | Motocross Madness 2
Publisher: THQ
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Alle Varianten des Einzelspielermodus
Zahl der Spieler: bis zu 8
Fazit: Eine nette Abwechslung

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Zweckmäßige, schnörkellose Optik
Sound: Etwas dünner Stereosound
Steuerung: Einsteigerfreundlich simpel

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1.300 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.400 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

+ Packende Rennverläufe
+ Spektakuläre Tricks
+ Außergewöhnliche Fahrzeuge
− Teilweise unrealistisches Fahrverhalten
− Detailarme Streckenumgebungen

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **70**

ALTERNATE™




HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT

PCIe Grafikkarte

SAPPHIRE Radeon® X1900XTX

High End 3D-Grafikkarte, die bahnbrechende Grafikerlebnisse der nächsten Generation bietet.

- ATI Radeon® X1900 XTX Grafikchip
- 512 MB GDDR3-RAM (256 Bit)
- 650 MHz Chiptakt
- 1.550 MHz Speichertakt
- 48 Pixel-Shader Einheiten
- 2x DVI, Video-In/Out
- „Crossfire Ready"
- Retail



649,-

PCIe Grafikkarte

SAPPHIRE Radeon® X1600 XT

Allround-Grafikkarte mit beeindruckender Funktionalität für höchste Anforderungen in Beruf und Freizeit.

- ATI Radeon® X1600 XT Grafikchip
- 256 MB GDDR3-RAM (128 Bit)
- 587 MHz Chiptakt
- 1.386 MHz Speichertakt
- 12 Pixel-Pipelines
- VGA, DVI, TV-Out
- „Crossfire Ready"
- Lite-Retail

189,-

PCIe Grafikkarte

SAPPHIRE Radeon® X1300 Pro

Einsteiger-Grafikkarte für alle gängigen Anwendungen im Office-Bereich.

- ATI Radeon® X1300 Pro Grafikchip
- 256 MB DDR2-RAM (128 Bit)
- 600 MHz Chiptakt
- 800 MHz Speichertakt
- 4 Pixel-Pipelines
- VGA, DVI, TV-Out
- Lite-Retail



119,-

AGP Grafikkarte

SAPPHIRE Radeon® X1600 Pro

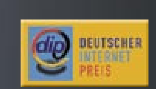
Mit einer komplett neuen Architektur wurde die Serie X1600 für höchste Leistung und Effektivität sowie bessere Bildqualität konzipiert.
Die Radeon® X1600 Pro besitzt mit 12 Pixel-Pipelines die höchste grafische Leistung ihrer Klasse und ist selbst für komplexe Spiele geeignet.
Die Auflösung von bis zu 2.560x1.600 Pixel bietet optimale Voraussetzungen für anspruchsvolle Multimedia- und Videoanwendungen.

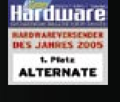
- ATI Radeon® X1600 Pro Grafikchip
- 256 MB DDR2-RAM (128 Bit)
- 500 MHz Chiptakt
- 780 MHz Speichertakt
- 12 Pixel-Pipelines
- VGA, DVI, TV-Out
- Lite-Retail

139,-

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

Mehr von ALTERNATE finden Sie auf den Seiten 152-153



24 Stunden Bestellhotline:

01805 - 905040*

WWW.ALTERNATE.DE



RAMMATTACKE Die künstliche Intelligenz der Ordnungshüter lässt schwer zu wünschen übrig.



TOTALSCHADEN Bei einem deftigen Unfall schaltet die Kamera in den Zeitlupenmodus um und Sie können die Kollision bestaunen.

L.A. Rush

Midway entführt Sie in ein originalgetreu nachgebildetes Los Angeles. Dort kämpfen Sie gegen fiese Untergrundbanden.

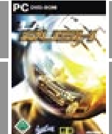
Als neureicher Gauner hat man es in der Untergrundszene anscheinend nicht leicht. Trikz, der Hauptcharakter von **L.A. Rush**, startet jedenfalls mit einer ordentlichen Pechsträhne in den Karrieremodus. In einem schmucken Anwesen präsentiert der Nachwuchsganove der restlichen Gangsterwelt seine Autosammlung. Doch statt Lob erntet das Früchtchen Hohn und Spott. Dann passiert das Unglück: Wie üblich bereitet sich Trikz, kurz „T", auf ein illegales Straßenrennen vor. Als er zurück zu seiner Nobelbehausung kommt, haben sich seine Karossen scheinbar in Luft aufgelöst. Aus einem Anwaltsschreiben erfährt er, dass sein gesamter Besitz beschlagnahmt wurde und er besser aus der Stadt verschwinden solle. Natürlich gehört jener Rechtsverdreher einer konkurrierenden Bande an, die „T" das Handwerk legen will. Was folgt, ist ein Feldzug gegen die verfeindeten Gangs, der erstaunlicherweise ohne Waffengewalt abläuft. Dabei schippern Sie durch ein authentisches, aber trist gestaltetes Los Angeles und bringen mit illegalen Untergrundrennen Ihr Konto in die schwarzen Zahlen. Auf der Odyssee durch die Szene bewegen Sie sich frei in fünf nachmodellierten Stadtteilen: Hollywood, Santa Monica, South Bay, Downtown und South Central. Nach einer bestimmten Anzahl von Wettkämpfen meldet sich ein Kumpel und steckt Ihnen Informationen zu, wo sich eine Ihrer entführten Karossen befindet. Das Spielchen geht solange, bis Sie Ihren gesamten Fuhrpark wieder eingesammelt haben. Warum das grafisch mittelmäßige Abenteuer die aktuellen Möglichkeiten von PCs nicht ausnutzt, bleibt ein Geheimnis, denn auch mit allen Details und Effekten steht **L.A. Rush** klar im Schatten der Konkurrenz von **GTA San Andreas** und **Need for Speed Most Wanted**. Die auf dem Cover angepriesene Truppe der „West Coast Customs" (bekannt durch MTVs **Pimp my Ride**) lässt sich nicht blicken. Sie können lediglich zur Werkstatt fahren und von den Herren ein Tuningset erwerben. Hier kaufen Sie allerdings die Katze im Sack, denn wie das Auto danach aussieht und was es bringt, erfahren Sie erst nach der Montage. (rw)



WELLBLECH Das Schadensmodell ist zwar sehr detailliert, defekte Autoteile wirken sich aber nicht auf das Fahrverhalten aus.



GLÜCKSTREFFER Mit einem wendigen Wagen ist es normalerweise kein Problem, den Polizisten zu entkommen.



L.A. RUSH

CA. € 35,-
28. FEBRUAR 2006
USK: AB 12 JAHREN

PC GAMES MEINT:



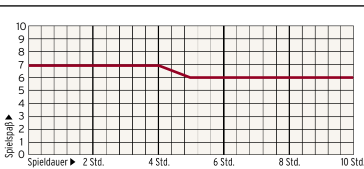
„Lieblose Konsolenumsetzung mit 36 lizenzierten Originalfahrzeugen."

L.A. Rush können nur beinharte Genre-Fans etwas abgewinnen. Bereits nach wenigen Straßenrennen kehrt Monotonie im vermeintlich aufregenden Gaunerleben ein. Das liegt daran, dass die Programmierer den Ordnungshütern einen IQ verpasst haben, der unterhalb der Zimmertemperatur liegt. Dies wird vor allem bei den Verfolgungsjagden deutlich: Bereits nach wenigen Metern biegen die Herren falsch ab oder sausen gegen Hindernisse. Auch die verfeindeten Gangster könnten ein wenig mehr Hirnschmalz vertragen. Immerhin bleiben sie eine Weile an Ihnen dran, bevor sie sich selbst rammen und zurückfallen. Gut, die ersten Spielstunden von **L.A. Rush** machen Spaß, aber auf Dauer bietet der Titel zu wenig Abwechslung. Dafür haben Sie in den hübschen Zwischensequenzen ordentlich was zu lachen, denn hier wird die Gangsterszene ordentlich auf die Schippe genommen. (rw)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Pitbull Syndicate
Titel vom selben Entwickler:
Test Drive 4 | Test Drive 5 | Test Drive 6
Publisher: Midway
Sprache (Handbuch): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger/Fortgeschrittene

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 10 Stunden (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 2
Grafik: Gutes Schadensmodell, triste Umgebung
Sound: Hervorragender Stereosound
Steuerung: Schwammig

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

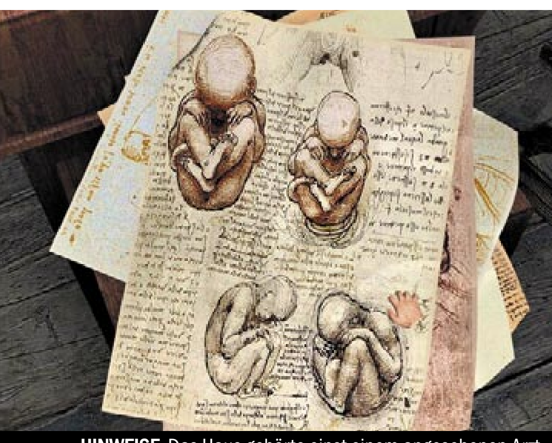
Minimum: 1.000 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2
Spielbar: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 3
Optimum: 2.000 MHz, 1.024 MB RAM, Klasse 3

PRO UND CONTRA

- 36 lizenzierte Originalautos
- Passender Gangster-Rap-Soundtrack
- Detailliertes Schadensmodell
- Zu wenig Abwechslung
- Veraltete Grafik

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER) **64**


HINWEISE Das Haus gehörte einst einem angesehenen Arzt. Durch seine Unterlagen und Notizen entfaltet sich die Handlung.


DIALOGE Gerade mal vier Gesprächspartner gibt es in **Scratches** – und keinen davon bekommen Sie je zu Gesicht.

Scratches

Leblose Standbilder im Jahre 2006? Das Grusel-Adventure zeigt, dass Atmosphäre mehr bedeutet als nur gute Grafik.

Vieles an **Scratches** wirkt wie ein Zugeständis an vergangene Zeiten. Auch die Handlung scheint man bereits irgendwo gelesen oder gesehen zu haben: Der Schriftsteller Michael Arthate bezieht ein prächtiges Landhaus, wo er in Ruhe an seinem neuen Roman arbeiten möchte. In der ersten Nacht beginnt dann erwartungsgemäß der Horror, als er leises Kratzen und Scharren hinter der Kaminwand vernimmt. Der Auftakt für eine saubere Gruselgeschichte über Mord, Familiengeheimnisse und blutrünstige Rituale.

Sie blicken durch Michaels Augen, betrachten Ihre Umgebung also aus der Ego-Perspektive wie etwa in Spielen der **Myst**-Reihe. Alles ist statisch, Sie klicken sich von Bildschirm zu Bildschirm. Kurz gesagt: Die Grafik ist wirklich nicht schön, doch immerhin stört sie auch nicht. Das Rätseldesign ist klassisch: Sie sacken Gegenstände ein, die Sie an anderer Stelle benutzen. Jeder Bildschirm verfügt über mehrere Hotspots, von denen einige recht unscheinbar ausfallen – das Suchen verkommt gelegentlich zu einer Klick-Orgie, wenn Sie sich mal wieder durch Schubladen wühlen, Schlafzimmer filzen oder auf dem Dachboden stöbern. Andere Mitbewohner gibt es keine, Sie führen die wenigen, automatisch ablaufenden Gespräche per Telefon. Nicht gerade spannend, aber gut synchronisiert. Das Rätseldesign ist extrem undurchsichtig, häufig hat man keinen Schimmer, was als Nächstes zu tun ist. Zudem stehen gleich zu Beginn viele Räume offen, sodass man sich in Anbetracht von verschlossenen Schubladen und Gegenständen schnell überfordert fühlt. Was **Scratches** vor dem Wertungsabsturz rettet? Die wundervoll gruselige Atmosphäre, die durch das Zusammenspiel von Klang und Handlung entsteht. Denn die düstere Musik ist angenehm unaufdringlich und die hervorragenden Soundeffekte sorgen besonders in den Traumsequenzen für Gänsehaut. Gestützt wird die fiese Atmosphäre durch eine spannende Handlung, die Sie sich teilweise mittels gut geschriebener Briefe und Dokumente eigenständig zusammensetzen. (fs)


TYPISCH In der Familiengruft stoßen Sie nicht nur auf neue Indizien, sondern auch auf die obligatorische, verweste Leiche.

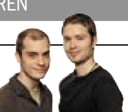

NACHFORSCHUNGEN Dieser unscheinbare Zeitungsstapel enthält kritische Informationen. Durchforsten Sie ihn mehrmals .



SCRATCHES

CA. € 30,-
28. JANUAR 2006
USK: AB 16 JAHREN

PC GAMES MEINT:



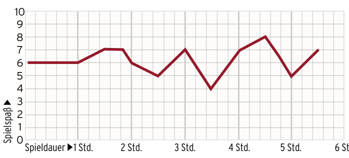
„Miese Grafik? Kein Problem, aber das Rätseldesign muss trotzdem stimmen!“

In **Scratches** tobt ein innerer Kampf um den Spielspaß: Die gelungene Atmosphäre steht häufig in Konflikt mit Frusterlebnissen, die das undurchsichtige Rätseldesign hervorruft. Sehr schade, denn so viele andere Kopfnüsse im Spiel sind durchaus logisch und nachvollziehbar aufgebaut! Hier verschenken die Entwickler eine Menge Potenzial, denn im Grunde genommen ist es enorm unterhaltsam und spannend, die Geheimnisse um das Haus zu lüften. Die lasche Grafik ist übrigens kein Grund zur Panik – das Spiel funktioniert auch so, obwohl das Ganze in einer 3D-Engine im Ego-Shooter-Format natürlich eine ganze Ecke toller gewesen wäre. Hoffentlich gibt es einen zweiten Teil, der neben besserer Optik auch ein etwas befriedigenderes Ende bietet – einige Fragen bleiben nämlich unbeantwortet. Kurzum: Ein feines Gruselstückchen, das bessere Rätsel verdient hätte. (fs)

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Nucleosys
Titel vom selben Entwickler: Nicht vorhanden
Publisher: Rondomedia
Sprache (Handbuch): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

MOTIVATIONSKURVE



Getestete Spieldauer: 5,5 Std. (Einzelspieler)

MEHRSPIELERMODUS

Nicht vorhanden

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Technik-Klasse: Klasse 1
Grafik: Schon seit knapp zehn Jahren veraltet
Sound: Tolle Soundeffekte und gute Sprecher
Steuerung: Okay, aber umständliches Inventar

HARDWAREANFORDERUNGEN

Minimum: 1.000 MHz, 128 MB RAM, Klasse 1
Spielbar: 1.200 MHz, 256 MB RAM, Klasse 2
Optimum: 1.800 MHz, 512 MB RAM, Klasse 2

PRO UND CONTRA

+ Dichte Atmosphäre
+ Ordentliche Handlung
+ Exzellenter Sound
− Extrem altbackene Grafik
− Teils unverständliche Rätsel

PC-GAMES-TESTURTEIL

SPIELSPASS: (EINZELSPIELER)



HÜBSCH Die neuen Dungeons gehören zu den grafisch schönsten.

IM GALOPP Die Pferde machen größere Entfernungen erträglich.

DAoC: Darkness Rising

So umfangreich die letzten Add-ons auch waren, **Trials of Atlantis** und **Catacombs** haben das Gleichgewicht von **Dark Age of Camelot** dermaßen durcheinander geschüttelt, dass das Online-Rollenspiel heute noch unter den Folgen ächzt. Bei **Darkness Rising** war Entwickler Mythic vorsichtig bis zur Ängstlichkeit – und es hat sich ausgezahlt: Anstelle revolutionärer Änderungen sind Details ins Spiel gekommen, die das Leben für Einsteiger einfacher und für Profis interessanter machen. Der Stallmeister verkauft nun Pferde, die das Bewegungstempo auf ein angenehmes Maß steigern. Wer eine Quest-Reihe zu lösen bereit ist und im Geld schwimmt, darf sich ein Schlachtross erarbeiten, das zwar gut aussieht, aber gegenüber normalen Pferden keine Geschwindigkeitsvorteile bietet. Alte **Dark Age of Camelot**-Hasen freuen sich, dass sie ihre langjährigen Charaktere mit **Darkness Rising** dezent aufmotzen können: Gewonnene Monster- und Spielerkämpfe bringen Prestige-Erfahrungspunkte, anhand derer Helden fünf Champion-Stufen durchlaufen. Pro Stufe ist eine von vielen berufsfremden Fähigkeiten zugänglich: Krieger dürfen etwa Heilung erlernen, Kleriker den Nahkampf. Die Fertigkeiten sind nur schwach in ihrer Natur, die Balance der Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe bleibt im Ganzen unangetastet. Gut so! **Darkness Rising** enthält viele Verbesserungen, doch eine Sache ist am Hersteller vorbeigegangen: Der Dialog mit Quest-Gebern hat die gleiche Wirkung wie Schlaftabletten, zuviel Text erstreckt sich über zu langweilige Dialogfelder, und die Aufträge sind gewöhnlich wie immer. **World of Warcraft** und **Everquest 2** demonstrieren, wie geskriptete Ereignisse in Instanzen auszusehen haben. Mythic, klau doch mal. (tw)

MYTHIC | 01.02.2006 | USK 12 | CA. E 20,- **76**

Break Quest



MINIMALISTISCH Grafisch präsentiert sich Break Quest sehr simpel.

SOUNDEFFEKTE Wird ein Steinchen getroffen, gibt es Geräusche von sich.

Erinnern Sie sich noch an **Breakout**, einen der Klassiker der Spielegeschichte? Im indirekten Nachfolger von **Pong** steuerten Sie einen Schläger am unteren Rand des Bildschirms und verwandelten viele bunte Steine zu Pixelstaub. Mit **Break Quest** erscheint der Urenkel von **Breakout** und bietet viele interessante Neuerungen. Lassen Sie sich bitte nicht von dem potthässlichen Titelbild abschrecken, sondern achten Sie auf die inneren Werte der Verpackung. Die Macher Nurium Games polierten die Optik mächtig auf und verpassten dem Spiel sogar eine Physik-Engine. Zwar handelt es sich bei **Break Quest** um kein Grafikfeuerwerk, doch auch nach über 20 Jahren macht das Spielprinzip süchtig. So irren die Klötzchen physikalisch korrekt durch die intelligent gestalteten und ausgefallenen Levels. 100 Missionen erwarten Sie, bei denen die Form und Zahl der Klötzchen sowie die Optik der Umgebungen variieren. Zahlreiche Boni sorgen für spielerische Abwechslung: So aktivieren Sie bei bestimmten Steinchen schon mal „Multiball", also vier Kugeln gleichzeitig, oder lassen es mit „Langsamer Ball" etwas gemächlicher angehen. Ebenfalls lockt Munition für Ihr Raumschiff, das den Schläger des Originals ersetzt. Sie sorgen mit Raketen, Maschinengewehrfeuer und anderen farbenfrohen Geschossen für Ordnung in der Klötzchenwelt. **Break Quest** ist ein echter Tipp für Liebhaber von Geschicklichkeitsspielen. Aber die PC-Games-Spieleminister warnen: Suchtgefahr! (lc)

DTP | 03.03.06 | USK OHNE | CA. E 10,- **80**

Wintersport Pro



RUTSCHPARTIE Der Viererbob ist eine von 21 Disziplinen.

Bei **Wintersport Pro** gehen Sie in 21 Disziplinen (unter anderem Bob, Ski Alpin) an den Start. Mangels Turiner Olympia-Lizenz finden die Wettkämpfe an fiktiven Austragungsorten statt, deren Detailgrad im Gegensatz zu **Torino 2006** recht gering ausfällt. Die direkte Steuerung ist akzeptabel, der Schwierigkeitsgrad bei den einzelnen Wettkämpfen nicht optimal ausbalanciert. Beim verflixt schweren Slalom etwa hilft das „Back in Time"-System: Bis zu drei Mal dürfen Sie im Spiel „zurückspulen", um gemachte Fehler beim zweiten Versuch auszumerzen. (cs)

CRIMSON COW | 06.02.2006 | USK OHNE | CA. E 30,- **60**

War World

RIESIG Als gewaltiger Mech stampfen Sie durch hübsche kleine Areale.

War World ist ein überraschend spaßiger Mehrspieler-Shooter. Sie laufen wider Erwarten nicht als Soldat durch die hübsch gestalteten und abwechslungsreichen Arenen, sondern als riesiger zweibeiniger Mech. Vor dem Kampf rüsten Sie Ihren Koloss mit Maschinengewehren und Laserkanonen aus. Die Einzelspielerkampagne ist zwar kurzweilig und nett, die echten Qualitäten von **War World** kommen aber erst beim Mehrspielermodus zum Tragen. Kein technischer oder spielerischer Meilenstein, aber einen intensiven Blick wert. (lc)

FROGSTER | 06.03.2006 | USK 12 | CA. E 40,- **72**

Theseus



BALLABALLA Der Held schießt auf alles, was sich bewegt.

In **Theseus: Return of the Hero** retten Sie die Welt vor Außerirdischen. Mal wieder. Der Held tappt durch zehn pixelige Levels und schießt aus der Sicht von schräg oben hunderte strunzdoofer Monster ab. Zwischendurch kauft er bessere Waffen, Munition, Schutzpanzer, Implantate oder anderen Kram, der ihn stärker macht. Es existiert keine richtige Story, die Atmosphäre tendiert gegen null, die Figuren sind fürchterlich animiert und frei speichern geht auch nicht. Ja, rund 13 Euro sind nicht sehr viel. Mehr Spaß macht's dadurch trotzdem nicht. (hfr)

CDV AG | 01.02.2006 | USK 16 | CA. E 13,- **48**

ZEITGEMÄSS Das erst 2003 veröffentlichte Command & Conquer Generäle macht grafisch immer noch einiges her. Klasse ist der Mehrspielermodus.

KURIOS Alarmstufe Rot 2 punktet mit witziger Story und schrägen Einheiten. Das Add-on bietet coole Missionen.

SCHUSSECHT Renegade ist ein Ego-Shooter im Tiberium-Szenario. Schon damals kein Hit, aber immerhin ganz okay.

Command & Conquer

Die ersten 10 Jahre | Alle Spiele, alle Add-ons: Diese riesige Sammlung lässt Sie eine Dekade an Strategie-Spielegeschichte erneut genießen.

Das ist drin!



Mit der Sammlung holen sich Strategie-Freunde genügend Spielspaß für Monate ins Haus.

- **Der Tiberiumkonflikt**
- **Der Ausnahmezustand** (Add-on)
- **Alarmstufe Rot**
- **Vergeltungsschlag** (Add-on)
- **Gegenangriff** (Add-on)
- **Tiberian Sun**
- **Feuersturm** (Add-on)
- **Alarmstufe Rot 2**
- **Yuris Rache** (Add-on)
- **Renegade**
- **Generäle**
- **Die Stunde Null** (Add-on)

Bonus: 30-minütiges Video „Die Geschichte von **C&C**", kommentiert von **C&C**-Erfinder Lois Castle.

Jetzt mal ernsthaft: Wer **Command & Conquer** nicht kennt, hat ein halbes Genre verpennt. Aber falls Sie wirklich nicht wissen, was sich hinter dem Namen verbirgt: Seit nunmehr zehn Jahren steht die **C&C**-Reihe für in schöner Regelmäßigkeit erscheinende und höchst unterhaltsame Echtzeit-Strategiespiele. Der Ende 1995 veröffentlichte erste Teil wurde ein Riesenhit und ebnete dem Genre seinen bis heute andauernden Erfolg.

Es gibt drei unterschiedliche und voneinander unabhängige Szenarien, auf die sich ingesamt sechs Spiele und diverse Add-ons verteilen. Den Anfang macht **Der Tiberiumkonflikt** und die Zusatz-CD **Der Ausnahmezustand**. In einer fiktiven, nahen Zukunft stürzen die verfeindeten Supermächte GDI und NOD die Welt in einen handfesten Krieg. Mit Panzern, Helikoptern und jeder Menge robotischer Soldaten rangeln die Fraktionen um das außerirdische, namensgebende Mineral Tiberium. Für damalige Verhältnisse waren Grafik und Steuerung revolutionär, heutzutage überzeugt aber nur noch das durchgestylte Design und die rockige Musik. Auch die einst legendären Render-Filmchen wirken heute eher peinlich. Erst 1999 wurde die Geschichte um das Tiberium von **Tiberian Sun** und dem Add-on **Feuersturm** fortgesetzt. Dieser Teil ist von durchwachsener Qualität, insbesondere die Optik enttäuscht. Zwischen **Der Tiberiumkonflikt** und **Tiberian Sun** spielt übrigens auch der Ego-Shooter **Renegade**, das bislang einzige **C&C**-Action-Spiel. Technisch zwar gruselig, macht das Geballer dank ordentlichem Missionsdesign und viel Story trotzdem Spaß.

Die Titel aus der Reihe **Alarmstufe Rot** spielen nicht in der Zukunft, sondern in einer alternativen Vergangenheit. Alliierte und Sowjets zanken sich in einem von Hitler befreiten Szenario um die Weltherrschaft. Der erste Teil ist recht innovationsarm und sieht dank der Engine aus **Der Tiberiumkonflikt** sehr bescheiden aus, genauso wie seine beiden Add-ons. Wesentlich cooler: Das 2001 veröffentlichte **Alarmstufe Rot 2** und das Add-on **Yuris Rache**, welches mit ziemlich durchgeknallten Einheiten wie Riesenkraken und Psychosoldaten selbstironisch und entspannt daherkommt. Dann ist da noch **Command & Conquer Generäle** mitsamt **Die Stunde Null**. Keine Frage: Diese beiden Spiele sind auch heute noch ihr Geld wert. Nach wie vor gute Grafik und tolle Mehrspielerpartien machen **Generäle** zum Dauerbrenner.

Zusammen mit den Zusatz-CDs erhalten Sie zwölf Titel – für faire 40 Euro! Alle Spiele sind komplett in Deutsch und laufen unter Windows XP. Da kann man wirklich nicht meckern. (fs)

ELECTRONIC ARTS | 16.02.2006 | USK 16 | CA. € 40,- **86**



Budget

SPIELESAMMLUNG



Desperados & Dead Man's Hand

CA. E 10,- | TEST IN AUSGABE 04/01 & 06/04

Das so genannte Atari Twinpack, bestehend aus **Desperados** und **Dead Man's Hand**, richtet sich an Liebhaber von Wild-West-Spielen. Im **Commandos**-Klon **Desperados** steuern Sie aus isometrischer Sicht eine Gruppe Gesetzloser. **Dead Man's Hand** hingegen ist ein simpler, aber durchweg spaßiger Western-Shooter. Beide Titel sind zwar alt, aber dennoch unterhaltsam. (lc)

ATARI | 08.03.2006 | USK AB 16 JAHREN **75**

TAKTIK-SHOOTER

Brothers in Arms Road to Hill 30

CA. E 15,- | TEST IN AUSGABE 05/05

Im Gegensatz zu seinen Genre-Konkurrenten setzt der Weltkriegs-Shooter **Brothers in Arms** nicht auf Ein-Mann-Armeen, sondern auf ein ausgefeiltes Gruppenbefehlssystem. Als Fallschirmjäger im Zweiten Weltkrieg landen Sie in Frankreich und kämpfen sich durch Massen von feindlichen Truppen – jedoch bleiben die Kameraden während des Abenteuers ziemlich blass. Darunter leidet die Atmosphäre. (lc)

RONDOMEDIA | 01.03.2006 | USK AB 18 JAHREN **80**

TAKTIK-SHOOTER



Conflict Global Storm

CA. E 20,- | TEST IN AUSGABE 11/05

Taktik-Shooter-Anhängern dürfte die **Conflict**-Serie bekannt sein. Diesmal kämpft die Antiterrortruppe gegen die Faschistenorganisation March 33. Aus der Verfolgerperspektive ballern Sie sich durch Schneelandschaften, Wüstenareale und Kleinstädte. Das umständliche Befehlsmenü und die in die Jahre gekommene Grafik verhindern eine höhere Wertung. (lc)

EIDOS | 09.01.2006 | USK AB 16 JAHREN **76**

ONLINE-ROLLENSPIEL



Everquest 2: Wüste der Flammen

CA. E 15,- | TEST IN AUSGABE 12/05

Knapp ein halbes Jahr im Laden und schon im Preis gesenkt! Das erste richtige **Everquest 2**-Add-on enthält ein Wüstenareal für Spieler ab Level 45. Darin: Epische Gegner, die unerfahrene Gruppen mit links umhauen. Der Schwierigkeitsgrad ist angezogen, die Fans haben es so gewollt. Nur die Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe in der Arena bleiben hinter den Erwartungen zurück. Hierfür soll es bald richtige Server geben. (tw)

UBISOFT | 01.03.2006 | USK AB 12 JAHREN **81**

ACTION-ADVENTURE





Obscure

CA. E 10,- | TEST IN AUSGABE 08/04

Teenie-Horror an einer amerikanischen High School – wer Filme wie **The Faculty** gesehen hat, kennt die zusammengeklaute Story von **Obscure**. Was bleibt, ist ein solides Action-Adventure mit klugen Rätseln, ordentlich Geballer und gutem Koop-Modus. Altersschwache Grafik und geringe Spieldauer halten aber einem Vergleich mit der **Silent Hill**-Reihe nicht stand. (fs)

AK TRONIC | 15.02.2006 | USK AB 16 JAHREN **72**

ECHTZEIT-TAKTIK



Soldiers: Heroes of World War 2

CA. E 15,- | TEST IN AUSGABE 09/04

In **Soldiers: Heroes of World War 2** führen Sie Kommandotrupps auf Seiten der Amerikaner, Briten, Deutschen und Sowjets in über 30 Missionen über die Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs. Der Schwierigkeitsgrad des Echtzeit-Taktikspiels ist sehr hoch und die Lernkurve steil. Wer die Einarbeitungszeit nicht scheut, bekommt für nur 15 Euro jede Menge Spielspaß. (oh)

CODEMASTERS | 24.02.2006 | USK AB 16 JAHREN **82**

ACTION-ROLLENSPIEL



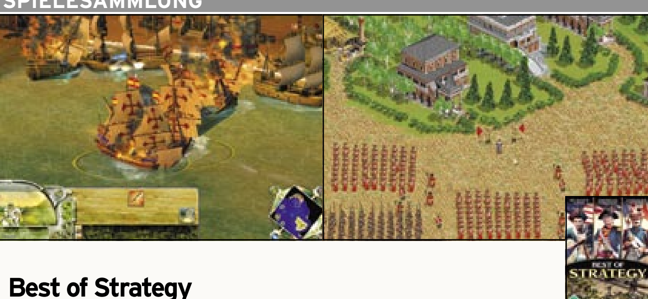
The Bard's Tale

CA. E 15,- | TEST IN AUSGABE 08/06

Wie **Diablo**, nur ohne Multiplayer-Modus: In **The Bard's Tale** steuern Sie den Barden aus der Vogelperspektive durch Städte und Wildnis, Mausklicks lassen ihn kämpfen und zaubern. Das wäre herausragend langweilig, gäbe es nicht Unmengen an witzigen Dialogen, die **The Bard's Tale** zur fantastischen Parodie auf Rollenspiele machen. Die zum Heulen schlechte Grafik gilt es zu ertragen. (tw)

UBISOFT | 15.02.2006 | USK AB 12 JAHREN **79**

SPIELESAMMLUNG



Best of Strategy

CA. E 15,-

CDV bietet mit **Best of Strategy** drei erfogreiche Strategiespiele in einem Paket: **American Conquest**, **Cossacks: Back to War** und **No Man's Land**. In **No Man's Land** kolonisieren Sie mit US-Patrioten, Engländern oder Spaniern die neue Welt oder versuchen, diese als Indianer zu verteidigen. Sechs Völker und drei Kampagnen stehen zur Wahl. Die an Klassiker wie **Age of Empires 2: The Conquerers** erinnernde 2D-Grafik kann sich immer noch sehen lassen. **American Conquest** behandelt das gleiche Thema. Allerdings stehen hier Massenschlachten mit bis zu 16.000 Einheiten in acht Kampagnen und 42 Missionen im Angebot. Das eigenständig lauffähige **Cossacks**-Add-on **Back to War** bietet mit 8.000 Einheiten und 100 Missionen riesige Gefechte im Europa des 16., 17. und 18. Jahrhunderts. (oh)

CDV | 15.02.2006 | USK AB 12 JAHREN **76**

SPIELESAMMLUNG





Ultimate Racing Collection

CA. E 30,-

Während der fünf Jahre alte Allrad-Renner **Insane** optisch heute noch fürchterlicher als schon 2001 aussieht und allenfalls für kurze Mehrspielerduelle taugt, kann sich der Rest der 30 Euro günstigen Sammlung sehen lassen. Höhepunkt ist **Colin McRae Rally 2005** – astreine Fahrphysik, eine abwechslungsreiche Rallyefahrer-Karriere sowie das realistische Fahrmodell machen den fünften Teil der Serie zum noch immer besten Offroad-Titel. Fast genau so gut: Das knapp drei Jahre alte **DTM Race Driver 2**. Der gigantische Spielumfang und der kurzweilige Karrieremodus fahren einem Großteil der Genre-Konkurrenz nach wie vor davon. Vierter PS-Vertreter ist **Indycar Series**. Mit den über 400 km/h flotten US-Boliden absolvieren Sie actionreiche Einzelrennen oder eine komplette Saison. Suboptimal: das Fahrmodell. (cs)

CODEMASTERS | 25.01.2006 | USK OHNE BESCHRÄNKUNG **89**

Top 100

Jeden Monat neu: Die große Marktübersicht mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

Der Einkaufsführer listet die derzeit 100 besten PC-Spiele auf – inklusive Test-Ausgabe, Publisher, aktueller Wertung und derzeitigem Preis. Damit keine Äpfel mit Birnen verglichen werden, sind die Titel in 20 gängige Genres unterteilt – von „A" wie Adventure bis „W" wie Wirtschaftssimulation. Weil Spiele einem technisch bedingten Alterungsprozess unterliegen, werden die vergebenen Spielspaß-Punkte einer regelmäßigen Prüfung unterzogen und gegebenenfalls angepasst.

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE

vorgestellt von Dirk Gooding




NEUZUGANG

Die Schlacht um Mittelerde 2
Das Zeitalter der Orks feiert sein Comeback. Mit neuen Rassen und Schlachten und einer Vielzahl spielerischer Verbesserungen teilt sich das Fantasy-Spektakel den Thron mit dem galaktischen Imperium.
Ausgabe: 04/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,- **91**

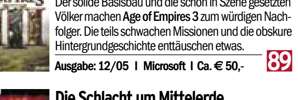
NEUZUGANG

Star Wars: Empire at War
Lange mussten Fans darauf warten: ein spannendes Strategiespiel mit **Star Wars**-Flair zu Boden und im Weltall. Dazu bietet **Empire at War** einen schicken Eroberungsmodus, der Risiko-Freunden gefällt.
Ausgabe: 04/06 | Activision | Ca. € 45,- **91**



Earth 2160
Mit **Earth 2160** bekommen Echtzeit-Strategen vier unterschiedliche Kampagnen und damit wochenlangen Spielspaß in Bombastgrafik geboten. Lediglich der Mehrspielermodus ist derzeit instabil.
Ausgabe: 07/05 | Zuxxez | Ca. € 45,- **90**

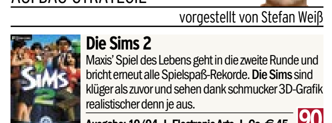
Age of Empires 3
Der solide Basisbau und die schön in Szene gesetzten Völker machen **Age of Empires 3** zum würdigen Nachfolger. Die teils schwachen Missionen und die obskure Hintergrundgeschichte enttäuschen etwas.
Ausgabe: 12/05 | Microsoft | Ca. € 50,- **89**



Die Schlacht um Mittelerde
Der Herr der Ringe ist auch ein Herr der Echtzeit-Strategie: **Schlacht um Mittelerde** fängt perfekt den Bombast des Kinovorbilds ein und bietet mit die schönsten Massenkämpfe des Genres.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 50,- **89**

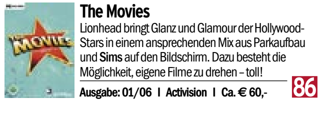
STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Stefan Weiß



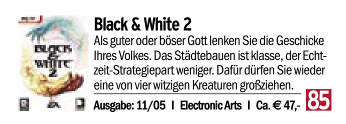
Die Sims 2
Maxis' Spiel des Lebens geht in die zweite Runde und bricht erneut alle Spielspaß-Rekorde. **Die Sims** sind klüger als zuvor und sehen dank schmucker 3D-Grafik realistischer denn je aus.
Ausgabe: 10/04 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **90**

Anno 1503
„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober 2002. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | Ca. € 10,- **89**



The Movies
Lionhead bringt Glanz und Glamour der Hollywood-Stars in einem ansprechenden Mix aus Parkaufbau und **Sims** auf den Bildschirm. Dazu besteht die Möglichkeit, eigene Filme zu drehen – toll!
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 60,- **86**

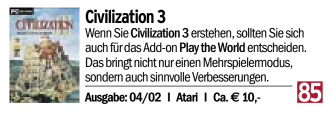
Rollercoaster Tycoon 3
Der dritte Teil der Freizeitpark-Simulation begeistert mit schicker 3D-Grafik. Mittels Coaster-Cam dürfen Sie erstmals in Ihren selbst kreierten Attraktionen mitfahren. Enorme Spieltiefe, viel Abwechslung.
Ausgabe: 12/04 | Atari | Ca. € 40,- **86**



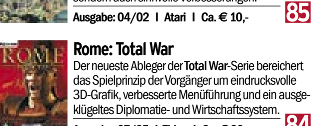
Black & White 2
Als guter oder böser Gott lenken Sie die Geschicke Ihres Volkes. Das Städtebauen ist klasse, der Echtzeit-Strategiepart weniger. Dafür dürfen Sie wieder eine von vier witzigen Kreaturen großziehen.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 47,- **85**

STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Oliver Haake



Civilization 4
Sid Meiers Zivilisationsepos stellt dank ausgeklügeltem Spieldesign und enormer Langzeitmotivation die neue Referenz im Genre. Auch der Multiplayer-Modus überzeugt diesmal.
Ausgabe: 01/06 | 2K Games | Ca. € 50,- **90**



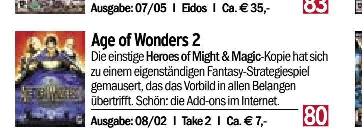
Civilization 3
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Atari | Ca. € 10,- **85**



Rome: Total War
Der neueste Ableger der **Total War**-Serie bereichert das Spielprinzip der Vorgänger um eindrucksvolle 3D-Grafik, verbesserte Menüführung und ein ausgeklügeltes Diplomatie- und Wirtschaftssystem.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 29,- **84**



Imperial Glory
Im Zeitalter Napoleons kämpfen fünf Großreiche um die Vorherrschaft in Europa. Spannende Management-Optionen und taktisch interessante Schlachten zeichnen den **Rome**-Rivalen aus.
Ausgabe: 07/05 | Eidos | Ca. € 35,- **83**



Age of Wonders 2
Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | Ca. € 7,- **80**

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

vorgestellt von Andreas Bertits

Fußball Manager 06
Zum WM-Jahr spendierten die Entwickler dem **Fußball Manager** ein edleres und aufgeräumteres Menüdesign sowie ein glaubwürdigeres Stärkesystem. Viel realistischer: das hübsche 3D-Spiel.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 42,- **91**

Port Royale 2
Das bessere **Port Royale**: Die Fortsetzung zelebriert spannende Seekämpfe gegen deutlich intelligentere Gegner, ist einfacher zu bedienen, ausgereifter und umfangreicher. Unverändert: der Suchtfaktor.
Ausgabe: 06/04 | Take 2 | Ca. € 20,- **89**

Fußball Manager 2005
Der **FM 2005** überzeugt mit verbesserter Menüführung, Unmengen an Originaldaten, sehenswerten 3D-Szenen und dem „Create a Club"-Modus. Das Menüdesign ist jedoch etwas unübersichtlich.
Ausgabe: 11/04 | EA | Ca. € 45,- **88**

X3: Reunion
Die Neuauflage des Genremixes ist actionlastiger, dennoch spielt der Handel nach wie vor die größte Rolle, wenn Sie im **X**-Universum erfolgreich sein wollen. Vorsicht: extreme Hardware-Anforderungen!
Ausgabe: 01/06 | Deep Silver | Ca. € 45,- **80**

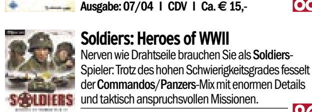
Sid Meier's Pirates!
Sid Meier's Pirates! gleicht dem legendären Original von 1987 spielerisch bis aufs Byte – und macht genauso süchtig: Als kleiner Freibeuter fangen Sie an und plündern sich bis zum Piraten hoch.
Ausgabe: 02/05 | Atari | Ca. € 40,- **80**

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

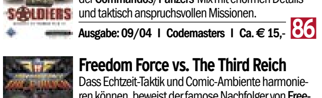
vorgestellt von Oliver Haake



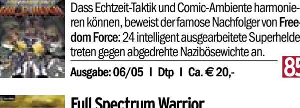
Codename: Panzers - Phase 2
Phase 2 inszeniert Echtzeit-Gefechte auf Schlachtfeldern des Zweiten Weltkriegs. Grafik, KI, Steuerung, Spielprinzip blieben fast unverändert. Neu sind Underdover-Missionen bei Dunkelheit.
Ausgabe: 09/05 | CDV | Ca. € 30,- **89**



Codename: Panzers
Call of Duty als spannendes Taktik-Spiel: unglaublich detaillierte Grafik, hollywoodreife Effekte. Wem **Blitzkrieg**, **Commandos** oder **Sudden Strike** zu fitzelig und zu langatmig sind, der kauft sich **Panzers**.
Ausgabe: 07/04 | CDV | Ca. € 15,- **88**



Soldiers: Heroes of WWII
Nerven wie Drahtseile brauchen Sie als **Soldiers**-Spieler: Trotz des hohen Schwierigkeitsgrades fesselt der **Commandos/Panzers**-Mix mit enormen Details und taktisch anspruchsvollen Missionen.
Ausgabe: 09/04 | Codemasters | Ca. € 15,- **86**



Freedom Force vs. The Third Reich
Dass Echtzeit-Taktik und Comic-Ambiente harmonieren können, beweist der famose Nachfolger von **Freedom Force**: 24 intelligent ausgearbeitete Superhelden treten gegen abgedrehte Nazibösewichte an.
Ausgabe: 06/05 | Dtp | Ca. € 20,- **85**



Full Spectrum Warrior
Sieht aus wie ein Ego-Shooter, ist in Wirklichkeit aber ein waschechtes, extrem realistisches Taktikspiel. Einziger Nachteil ist der hohe Schwierigkeitsgrad – Speicherpunkte bei einem Taktikspiel nerven!
Ausgabe: 11/04 | THQ | Ca. € 10,- **85**

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Lukasz Ciszewski

Half-Life 2
Half-Life 2 deklassiert die Konkurrenz in allen Bereichen und hat sich zu Recht den Titel „Bester Ego-Shooter aller Zeiten" gesichert. Gordon Freemans neues Abenteuer garantiert rund 20 Stunden Hochspannung.
Ausgabe: 12/04 | Vivendi Universal | Ca. € 35,- **94**

Far Cry (dt.)
Die Idylle trügt: In **Far Cry (dt.)** haben Sie kaum Zeit, um die traumhaft schöne Inselwelt zu genießen. Überall wimmelt es von intelligenten Söldnern und Monstern. Ein erstklassiger Ego-Shooter mit viel spielerischer Freiheit.
Ausgabe: 05/04 | Ubisoft | Ca. € 15,- **92**

Call of Duty 2
Dichte Atmosphäre, bombastische Optik – ganz klar der beste Shooter vor der Kulisse des Zweiten Weltkriegs. Mit acht bis zehn Stunden Spielzeit ein kurzes, aber intensives Ballervergnügen.
Ausgabe: 01/06 | Activision | Ca. € 50,- **91**



Quake 4 (dt.)
Als Matthew Kane bekämpfen Sie das hinterhältige Volk der Strogg. Die spannende Hintergrundgeschichte sorgt für ein tolles Einzelspielererlebnis, doch auch im Mehrspielermodus geht mächtig die Post ab.
Ausgabe: 12/05 | Activision | Ca. € 50,- **88**



F.E.A.R.
Schon fast ein Taktik-Shooter: Die Gegner in **F.E.A.R.** verhalten sich so intelligent, dass man behutsam vorgehen muss – die Zeitlupe hilft. Weil die Spielzeit kurz ist und die Abwechslung fehlt, reicht es nicht für die 90.
Ausgabe: 11/05 | Vivendi Universal | Ca. € 43,- **87**

ACTION – TAKTIK-SHOOTER

vorgestellt von Harald Fränkel

Thief 3
Wenn Sie zur Abwechslung mal nicht als Hightech-Agent, sondern als mittelalterlicher Dieb durch dunkle Gewölbe schleichen möchten, dann ist **Thief 3** genau das richtige Stealth-Abenteuer für Sie.
Ausgabe: 07/04 | Eidos | Ca. € 13,- **88**

Splinter Cell 3: Chaos Theory
Sam Fishers dritter Schleicheinsatz ist zwar nicht fürchterlich innovativ, macht dank der abwechslungsreichen Levels, der humorvollen Dialoge und der fortschrittlichen Grafik aber gewohnt viel Spaß.
Ausgabe: 05/05 | Ubisoft | Ca. € 30,- **86**

SWAT 4
Sagen Sie dem Verbrechen den Kampf an! In **SWAT 4** befreien Sie mit Ihrer fünfköpfigen Polizeieinheit Geiseln und verhaften Bankräuber. KI und Steuerung sind allererste Sahne, leider gibt es keine Story.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi | Ca. € 30,- **84**



Star Wars: Republic Commando
Taktik-Shooter müssen nicht zwangsläufig kompliziert sein: **Republic Commando** wartet mit einer intuitiven Steuerung und sehr guter Team-KI auf. Dafür bleibt die Abwechslung auf der Strecke.
Ausgabe: 04/05 | Activision | Ca. € 24,- **83**



Brothers in Arms: Earned in Blood
Der Nachfolger zu **Road to Hill 30 bietet nicht viel Neues**, jedoch ist die KI einen Tick besser und die Grafik schöner. Die gelungene Atmosphäre lohnt für Anhänger des Genres dennoch einen Kauf.
Ausgabe: 12/05 | Ubisoft | Ca. € 40,- **80**

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER

vorgestellt von Ansgar Steidle



Battlefield 2
Battlefield 2 bietet packende Online-Gefechte auf modernen Schlachtfeldern und fördert dank Commander-Funktion und Squad-Einteilung teamorientiertes Handeln. Ein würdiger Genre-König.
Ausgabe: 08/05 | Electronic Arts | Ca. € 39,- **91**



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Mehr als ein Nachfolger: Neu in dem rasend schnellen Multiplayer-Shooter ist zum Beispiel der Onslaught-Modus, in dessen weitläufigen Außenlevels man die ebenfalls neuen Fahrzeuge ausfahren kann.
Ausgabe: 05/04 | Atari | Ca. € 15,- **89**



Battlefield Vietnam
Toppt selbst den exquisiten Vorgänger **Battlefield 1942**: In **Vietnam** erwarten Sie sinnvolle Detailverbesserungen, gepaart mit aufpolierter Grafik. Magischer Moment: der Hubschrauberanflug inklusive Walkürenritt.
Ausgabe: 05/04 | Electronics Arts | Ca. € 20,- **88**

Joint Operations
Im Gegensatz zur Konkurrenz tummeln sich bis zu 150 Spieler auf den gigantischen Karten. Der einsteigerfreundliche Multiplayer-Shooter ist daher die beste Wahl für wirklich opulente Schlachten.
Ausgabe: 08/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **85**

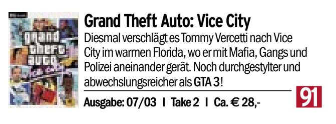
Counter-Strike: Condition Zero
Der Singleplayer-Modus ist bestenfalls eine nette Zugabe. Ein Grafik-Update und die verbesserte KI machen diese Version dennoch zur besten Wahl. Das Beste: Der Multiplayer-Modus ist abwärtskompatibel.
Ausgabe: 05/04 | Vivendi Universal | Ca. € 15,- **85**

ACTION – ACTION-ADVENTURES

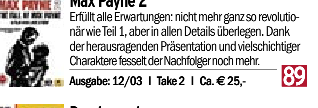
vorgestellt von Ahmet Iscitürk



Grand Theft Auto: San Andreas
Atmosphärisch eine Wucht: Drei riesige Städte, die Vorbildern wie Los Angeles nachempfunden wurden, darin Charaktere, wie man sie sonst nur in Filmen vorfindet. Das schlägt gar das geniale **Vice City**.
Ausgabe: 08/05 | Take 2 | Ca. € 40,- **93**



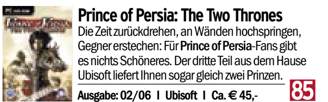
Grand Theft Auto: Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | Ca. € 28,- **91**



Max Payne 2
Erfüllt alle Erwartungen: nicht mehr ganz so revolutionär wie Teil 1, aber in allen Details überlegen. Dank der herausragenden Präsentation und vielschichtiger Charaktere fesselt der Nachfolger noch mehr.
Ausgabe: 12/03 | Take 2 | Ca. € 25,- **89**



Psychonauts
Das neueste Werk von **Grim Fandango**-Schöpfer Tim Schafer begeistert durch ironische Dialoge und grandios herausgearbeitete Charaktere. Abgedrehte Story, in der Sie als Gedankenkrieger in Gehirnen kämpfen.
Ausgabe: 03/06 | THQ | Ca. € 40,- **85**



Prince of Persia: The Two Thrones
Die Zeit zurückdrehen, an Wänden hochspringen, Gegner erstechen: Für **Prince of Persia**-Fans gibt es nichts Schöneres. Der dritte Teil aus dem Hause Ubisoft liefert Ihnen sogar gleich zwei Prinzen.
Ausgabe: 02/06 | Ubisoft | Ca. € 45,- **85**

ACTION – SCI-FI-ACTION

vorgestellt von Joachim Hesse

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer mit der Maus die Galaxis retten möchte, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | Ca. € 15,- **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 5,- **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | Ca. € 7,- **84**

Yager
Als Söldner durchleben Sie eine spannende Story um Korruption und Verrat zu Ende des 21. Jahrhunderts. Trotz Schwächen bei der Steuerung ist **Yager** aufgrund toller Missionen und Optik empfehlenswert.
Ausgabe: 11/03 | THQ | Ca. € 4,- **84**

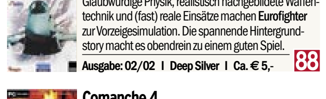
Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Jowood | Ca. € 2,- **80**

ACTION – MILITÄR-SIMULATIONEN

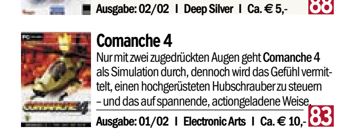
vorgestellt von Benjamin Bezold




Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zu einem guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Deep Silver | Ca. € 5,- **88**



Comanche 4
Nur mit zwei zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende, actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | Ca. € 10,- **83**



B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Atari | Ca. € 15,- **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die Special Edition der Panzersimulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Deep Silver | Ca. € 10,- **80**



IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubisoft | Ca. € 10,- **77**

ABENTEUER – ADVENTURES

vorgestellt von Thomas Weiß

Ankh
Wie Phoenix aus der Asche: **Ankh** setzt mit professionellen Dialogen und einnehmendem Charme dem schwächelnden Genre die Krone auf. Nur etwas simpel und zu kurz geraten.
Ausgabe: 12/05 | Bhv | Ca. € 38,- **85**

The Westerner
Westerner ist das erste Adventure, das moderne 3D-Grafik mit klassischer Point&Click-Steuerung verbindet. Köstlicher Humor und knifflige Rätsel komplettieren das klasse Spiel.
Ausgabe: 04/04 | Crimson Cow/Dtp | Ca. € 20,- **83**

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Roadmovie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | Dtp | Ca. € 10,- **83**

The Moment of Silence
Die exzellente Hintergrundgeschichte und die großartigen Synchronsprecher katapultieren **The Moment of Silence** in die Liste der besten fünf Adventures. Größter Schwachpunkt: die hakelige Steuerung.
Ausgabe: 11/04 | Dtp | Ca. € 20,- **81**



Black Mirror: Der dunkle Spiegel der Seele
Klassisches Point&Click-Adventure für Freunde wohliger Gruselschauer: Begleiten Sie Samuel Gordon durch das Schloss Black Mirror und lüften Sie das Geheimnis seiner Vorfahren.
Ausgabe: 05/04 | Dtp | Ca. € 20,- **81**

ABENTEUER – ROLLENSPIELE

vorgestellt von Felix Schütz

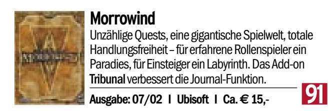



Knights of the Old Republic
Unsere Rollenspielreferenz macht fast alles richtig, einzig die Kämpfe unterfordern Profis. Überzeugend ist dagegen der riesige Spielumfang mit zahllosen Haupt- und Nebenquests.
Ausgabe: 01/04 | Activision | Ca. € 30,- **92**



Gothic 2 Special Edition
Eine stark bevölkerte Welt, Furcht einflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für Verschnaufpausen lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | Ca. € 28,- **91**

Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion.
Ausgabe: 07/02 | Ubisoft | Ca. € 15,- **91**



Knights of the Old Republic 2
Der Grafik sieht man an, dass sie schon einige Jahre auf dem Buckel hat, und auch die KI hat ihre Macken. Doch all diese Mängel verblassen im Angesicht der fantastischen Story und der unglaublichen Quest-Vielfalt.
Ausgabe: 04/05 | Activision | Ca. € 30,- **90**

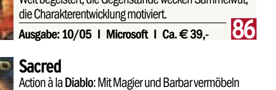


Vampire: The Masquerade – Bloodlines
Bloodlines beginnt schwach: Das Tutorial hat dieselbe Wirkung wie eine Schlaftablette. Doch dann geht es los, wie es Rollenspieler lieben: Die Quests verzweigen sich, der schwarze Humor ist allgegenwärtig.
Ausgabe: 02/05 | Activision | Ca. € 25,- **88**

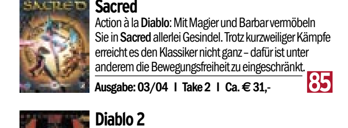
ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Thomas Weiß

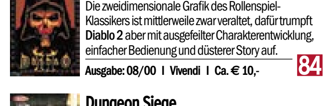
Dungeon Siege 2
Im Mehrspielermodus führt **Diablo 2** das Genre an, doch für Solisten ist **Dungeon Siege 2** erste Wahl: Die riesige Welt begeistert, die Gegenstände wecken Sammelwut, die Charakterentwicklung motiviert.
Ausgabe: 10/05 | Microsoft | Ca. € 39,- **86**



Sacred
Action à la **Diablo**: Mit Magier und Barbar vermöbeln Sie in **Sacred** allerlei Gesindel. Trotz kurzweiliger Kämpfe erreicht es den Klassiker nicht ganz – dafür ist unter anderem die Bewegungsfreiheit zu eingeschränkt.
Ausgabe: 03/04 | Take 2 | Ca. € 31,- **85**



Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi | Ca. € 10,- **84**



Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspielanfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | Ca. € 10,- **84**




Fable: The Lost Chapters
Sie starten Ihre Heldenlaufbahn als kleiner Junge – und gehen als alter Mann in Rente. Das ist innovativ. Doch die Kämpfe sind zu einfach und die Spielzeit ist zu kurz – es fehlt die wahre Herausforderung.
Ausgabe: 11/05 | Microsoft | Ca. € 38,- **80**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE

vorgestellt von Felix Schütz

World of Warcraft
Blizzards erstes Online-Rollenspiel rutscht sogleich an die Spitze des Genres: Mit welcher Liebe zum Detail hier eine Fantasy-Welt geschaffen wurde, die von Anfang bis Ende mit Quests verknüpft ist, sucht ihresgleichen.
Ausgabe: 02/05 | Vivendi | Ca. € 38,- **94**

Guild Wars
Guild Wars ist eines der seltsamsten und gleichzeitig besten Online-Rollenspiele: Mit Ihrem Charakter lösen Sie Story-Missionen, um Skills für Spieler-gegen-Spieler-Kämpfe freizuschalten. Einzigartiges Konzept!
Ausgabe: 07/05 | Flashpoint | Ca. € 35,- **90**

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Unbedingt zusammen mit den beiden hervorragenden Add-ons kaufen!
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | Ca. € 30,- **84**

Everquest 2
Der Nachfolger zum wichtigsten Online-Rollenspiel der Welt fußt auf dem Grundgerüst von Teil 1, ist aber einsteigerfreundlicher und grafisch weitaus aufwändiger. Profi-Alternative zu **World of Warcraft**.
Ausgabe: 02/05 | Ubisoft | Ca. € 15,- **83**




Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit einer riesigen Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubisoft | Ca. € 5,- **80**

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN

vorgestellt von Ralph Wollner

Tiger Woods PGA Tour 06
Das neue **Tiger Woods** entführt Sie ins 19. Jahrhundert, wo Sie sich mit den Legenden des Golfsports messen. Erstmals dürfen Sie mit dem Gamepad abschlagen. Ein Muss für Golf-Anhänger.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 41,- **87**

Tiger Woods PGA Tour 2005
Tiger Woods PGA Tour 2005 ist alles andere als ein müder Aufguss des Vorgängers. Dank des Editors Game Face 2 können Sie Ihr eigenes Abbild ins Spiel importieren; neue Spielmodi runden das Ganze ab.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | Ca. € 20 **86**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten sind nutzbar – das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt aber, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | Ca. € 15,- **85**

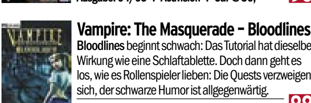
Links LS 2003
Die Grafiken sind fotorealistisch, aber auch leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | Ca. € 10,- **84**




Top Spin
Wer nicht mit einem der 16 Profis aufschlägt, spielt in der motivierenden Kampagne seinen Charakter an die Weltspitze. Steuerung, Ballphysik und Grafik sind gelungen. Nur die Atmosphäre schwächelt.
Ausgabe: 12/04 | Atari | Ca. € 10,- **84**

SPORT – FUSSBALLSPIELE

vorgestellt von Christian Sauerteig




Pro Evolution Soccer 5
Der aktuelle Platzhirsch im Fußballgenre: Authentische Animationen, realistischere Schiris und Spielzüge, herausragende KI. Besser können Sie nirgendwo virtuell Fußball spielen.
Ausgabe: 12/05 | Konami | Ca. € 40,- **90**

Pro Evolution Soccer 4
Teil 4 der Fußballreihe baut vor allem den Mehrspielermodus aus: Endlich sind spannende Matches im Netzwerk und im Internet möglich. Dazu kommen kleine, aber feine Neuerungen im Spieldesign.
Ausgabe: 01/05 | Konami | Ca. € 30,- **90**

Pro Evolution Soccer 3
Absolut authentische Ballphysik, präzise Steuerung und äußerst geschickt agierende Gegner machen **Pro Evolution Soccer 3** zur Nummer 3 des Fußballs. Auch Profis haben hier ihren Spaß.
Ausgabe: 12/03 | Konami | Ca. € 10,- **88**

FIFA 06
Das neue **FIFA 06** besticht in erster Linie durch seinen motivierenden Manager-Modus und die Originallizenzen. Das Gameplay ist hingegen zu schnell ausgefallen. Somit reicht es nur für einen guten dritten Platz.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **84**

FIFA Football 2005
Mit einer leicht modifizierten Steuerung, Unmengen an Originaldaten sowie der bekanntermaßen guten Grafik verwöhnt **FIFA** zwar jedes Fußballerherz, kann jedoch nicht an **Pro Evolution Soccer 4** vorbeiziehen.
Ausgabe: 11/04 | Electronic Arts | Ca. € 20,- **81**

SPORT – AMERICAN SPORTS

vorgestellt von Ralph Wollner



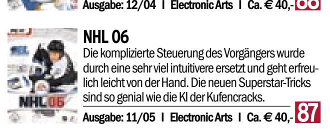
NBA Live 06
Der bisher beste Teil der Basketball-Simulation begeistert mit einer noch detaillierteren Optik und den neuen Superstar-Moves. Die künstliche Intelligenz der Mit- und Gegenspieler ist überragend.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **91**




NBA Live 2005
Neben gewohnt guter Grafik erwarten Sie in **NBA Live 2005** variantenreichere Dribblings, Dunks und Alley-Oops. Außerdem überzeugt der neue „All Star Weekend"-Modus mit Slam-Dunk-Wettbewerb.
Ausgabe: 12/04 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **88**



NHL 06
Die komplizierte Steuerung des Vorgängers wurde durch eine sehr viel intuitivere ersetzt und geht erfreulich leicht von der Hand. Die neuen Superstar-Tricks sind so genial wie die KI der Kufencracks.
Ausgabe: 11/05 | Electronic Arts | Ca. € 40,- **87**



Madden NFL 2006
So viel Spaß wie dieses Jahr machte EA Sports Lederei-Jagd schon lange nicht mehr. Neben der famosen Grafik verzückt die überarbeitete Steuerung. Sehr einsteigerunfreundlich.
Ausgabe: 10/05 | Electronic Arts | Ca. € 42,- **87**




NHL 2004
Bis zu 20 Spielzeiten sind am Stück möglich. Auch auf dem Eis fühlt sich **NHL 2004** besser an: Wie in der NHL-Realität sind jetzt der Körpereinsatz und ein präzises Passspiel betont.
Ausgabe: 12/03 | Electronic Arts | Ca. € 10,- **85**

SPORT – MOTORSPORT

vorgestellt von Christian Sauerteig

NEUZUGANG

DTM Race Driver 3
Der dritte Teil der **Race Driver**-Serie fesselt auch ohne motivierenden Karrieremodus an den Bildschirm. Dem nochmals gesteigerten Umfang sei Dank. Einziger Kritikpunkt: Die teils zu aggressiven KI-Gegner.
Ausgabe: 04/06 | Codemasters | Ca. € 45,- **89**

GT Legends
Der **GTR**-Nachfolger widmet sich den Motorsportklassikern der 60er- und 70er-Jahre. Die hervorragende Fahrphysik sorgt für ein authentisches Rennerlebnis, der Karrieremodus für Langzeitmotivation.
Ausgabe: 11/05 | 10tacle | Ca. € 45,- **89**



Colin McRae Rally 2005
Dank neuem Karrieremodus, detaillierten Schadensmodellen und astreiner Fahrphysik schlittert der fünfte Teil der Rallye-Serie ganz locker auf Platz 3 der Motorsport-Charts.
Ausgabe: 11/04 | Codemasters | Ca. € 28,- **89**



Colin McRae Rally 04
Warum nicht gleich so? **Colin 04** hat alles, was Teil 3 fehlte. So sind deutlich mehr Meisterschaften und Einzelrennvarianten, eine größere Zahl von Autos und wieder ein LAN- und Online-Part enthalten.
Ausgabe: 04/04 | Codemasters | Ca. € 15,- **88**




DTM Race Driver 2
Was für eine Vielfalt: Spielmodi, Fahrzeuge, Strecken – in allen Punkten liegt die Simulation ganz weit vorn. Die aufgebohrte Gegner-KI erlaubt glaubwürdigere Rennen.
Ausgabe: 06/03 | Codemasters | Ca. € 30,- **90**

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL

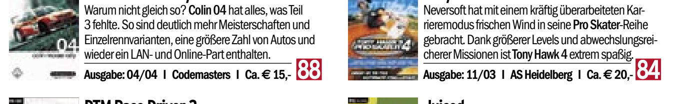
vorgestellt von Ralph Wollner

Need for Speed Most Wanted
Die stilvolle Grafik und die herausfordernde Karriere mit knapp 40 Spielstunden machen **Most Wanted** zur absoluten Kaufempfehlung und zum neuen Spitzenreiter im Raser-Genre.
Ausgabe: 01/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **90**

Need for Speed Underground 2
Der zweite Teil des rasanten Action-Rennspiels überholt den Vorgänger in Sachen Spielspaß: Noch mehr Tuning-Optionen, eine frei befahrbare Stadt und abwechslungsreiche Rennmodi begeistern.
Ausgabe: 01/05 | Electronic Arts | Ca. € 45,- **89**



Tony Hawk's Underground 2
Highlight des neuesten **Tony Hawk**-Titels ist der Story-Modus. Das Spielprinzip bleibt genial: Je gewagter Ihre Stunts, desto mehr Punkte gibt es. Besonderes Lob verdient der spitzenmäßige Soundtrack.
Ausgabe: 12/04 | Activision | Ca. € 25,- **86**

Tony Hawk's Pro Skater 4
Neversoft hat mit einem kräftig überarbeiteten Karrieremodus frischen Wind in seine **Pro Skater**-Reihe gebracht. Dank größerer Levels und abwechslungsreicherer Missionen ist **Tony Hawk 4** extrem spaßig.
Ausgabe: 11/03 | AS Heidelberg | Ca. € 20,- **84**



Juiced
Der Karrieremodus von **Juiced** fesselt dank spannender Wetten und dem Kampf um überlebenswichtige Respekt-Punkte an den Monitor. Nicht ganz so perfekt sind Grafik und Streckendesign geraten.
Ausgabe: 07/05 | THQ | Ca. € 40,- **84**

PC GAMES 04/06

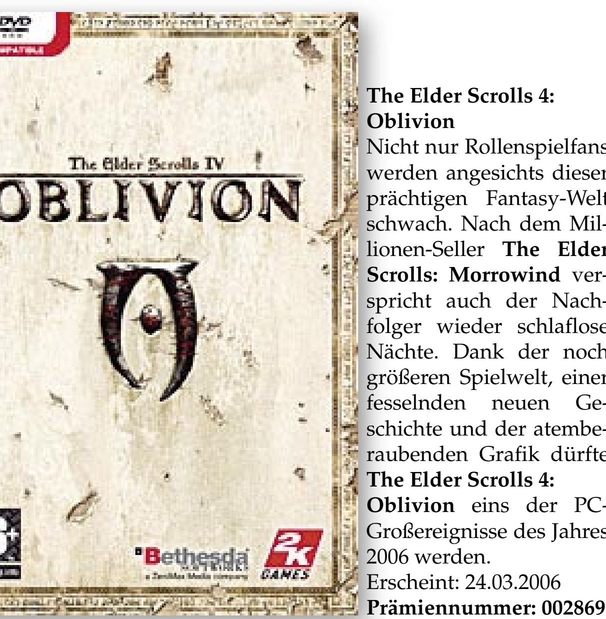


Das ist Ihr Spiel!

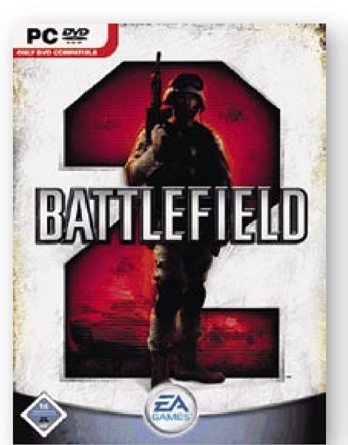
Jetzt einen neuen Abonnenten für PC Games werben und kostenlos ein Top-Game als Prämie abgreifen.



Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2
Angesiedelt im Ringkrieg des dritten Zeitalters, dreht sich die Hintergrundgeschichte thematisch um Saurons Schlachtzug im Norden Mittelerdes gegen eine Allianz aus Zwergen und Elben. Wahlweise als guter oder böser Spieler betreten Sie in den zwei Kampagnen bislang nie zuvor gesehene Orte von Tolkiens Fantasy-Welt. Freuen Sie sich auf einen Echtzeit-Strategie-Hit der Extra-Klasse!
Erscheint: 02.03.2006
Prämiennummer: 002800



The Elder Scrolls 4: Oblivion
Nicht nur Rollenspielfans werden angesichts dieser prächtigen Fantasy-Welt schwach. Nach dem Millionen-Seller **The Elder Scrolls: Morrowind** verspricht auch der Nachfolger wieder schlaflose Nächte. Dank der noch größeren Spielwelt, einer fesselnden neuen Geschichte und der atemberaubenden Grafik dürfte **The Elder Scrolls 4: Oblivion** eins der PC-Großereignisse des Jahres 2006 werden.
Erscheint: 24.03.2006
Prämiennummer: 002869



Battlefield 2
Battlefield 2 ist zweifellos erste Wahl für alle Fans gnadenloser Schlachten und taktischer Multiplayer-Duelle. Ein Spiel, das alles richtig macht – zugreifen!
Prämiennummer: 002705



Need for Speed Most Wanted
Der Geruch von verbranntem Gummi und die Spannung illegaler Straßenrennen liegen in der Luft. Machen Sie mit beim Schaulauf der PS-Boliden!
Prämiennummer: 002745





2x World of Warcraft Game Cards
Mit jeder Prepaid Game Card können Sie 60 Tage lang **World of Warcraft** spielen, mit beiden zusammen ermöglicht Ihnen PC Games 120 Tage ungetrübte Spielfreude.
Prämiennummer: 002729

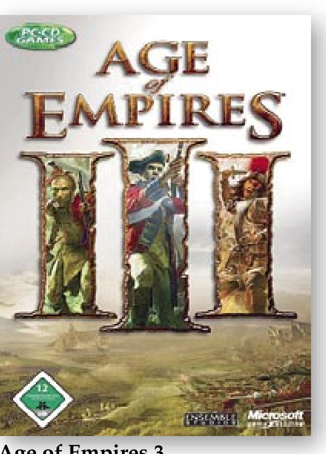
Der Pate
Schutzgelder eintreiben, wilde Verfolgungsjagden und knallharte Schießereien! **Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig.***
Erscheint: 24.03.2006
Prämiennummer: 002835



X 3: Reunion
Kein anderes Weltraumspiel bietet ein solches Grafikfeuerwerk. Der Nachfolger von **X2: Die Bedrohung** hat das Zeug zum absoluten Dauerbrenner.
Prämiennummer: 002799



F.E.A.R.
Alarm im Raumfahrtkomplex: Terroristen haben das Gebäude gekapert. Was jetzt folgt, ist purer Nervenkitzel. **Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig*.**
Prämiennummer: 002744



Age of Empires 3
Dank atemberaubender 3D-Grafik und realistischen physikalischen Effekten ein absoluter Leckerbissen für alle Bildschirmstrategen und Fans der Serie.
Prämiennummer: 002779



Star Wars: Empire at War
Echtzeit-Strategie in beeindruckender 3D-Grafik. Es erwartet Sie eine spannende Aufgabe mit strategischer Kriegsplanung und Echtzeit-Schlachten.
Prämiennummer: 002870

PRAXIS

PC GAMES HILFT

TIPPS & TRICKS-INDEX VERGANGENER AUSGABEN

Hier finden Sie eine Auflistung aller Tipps-Artikel der vergangenen Ausgaben.

PC GAMES HILFT

Sie haben Fragen zu unseren Tipps&Tricks-Artikeln? Die Redaktion steht Ihnen mit Rat und Tat zur Seite:

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion

hilfe@pcgames.de

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf

www.pcgames.de

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download auf www.pcgames.de bieten wir Ihnen eine riesige, immer aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps (Menüpunkt „Tipps & Tricks"). Für den Download ist eine kostenlose Registrierung notwendig. Die Tipps liegen im PDF-Format vor – zum bequemen Lesen am Bildschirm, Durchsuchen und Ausdrucken.

VIVISECTOR
Gut geschummelt

Drücken Sie im laufenden Spiel die Taste „ö". Damit öffnen Sie das Konsolenfenster, in dem Sie die aufgelisteten Cheatcodes eingeben können. Bestätigen Sie mit der Eingabetaste.

Tastenfolge	Wirkung
godmode 1	Spieler unverwundbar
godmode 0	Spieler verwundbar
weapons	Gibt alle Waffen
give	Unbegrenzte Munition
map xyz	Level xyz laden
cls	HUD ausblenden
uncls	HUD einblenden

SPELLFORCE
Cheats

Passend zu unserer aktuellen Vollversion geben wir Ihnen ein paar Cheats an die Hand, falls Sie Probleme im Spiel bekommen. Drücken Sie im Spiel die „Strg"- und „+"-Taste gleichzeitig, um die Konsole zu öffnen. Die Cheatcodes (auf Groß- und Kleinschreibung achten) bestätigen Sie jeweils mit der Eingabetaste.

Tastenfolge	Wirkung
Application:SetGodMode(1)	Spieler unverwundbar
Application: SetNoManaUse(1)	Ohne Manaverbrauch
Application: SetBuildingTechTreeMode(1)	Alle Gebäude verfügbar
Application:SetFigure-TechTreeMode(1)	Alle Einheiten verfügbar
Application:SetBuildingFast-BuildMode(1)	Schnelles Bauen
Application:FastHeroCast(1)	Helden werden schneller erschaffen
Application:GiveMeGoods(x)	Gibt dem Spieler x Einheiten von allen Rohstoffen

ATV MUD RACER
Gewinnen und verlieren

Falls Ihnen mal ein Rennen zu schwer ist, können Sie etwas nachhelfen und einfach sofort als Erster durchs Ziel fahren. Drücken Sie dafür. während das Rennen läuft. die „^"-Taste (Zirkumflex) und geben Sie die Cheats ein:

Tastenfolge	Wirkung
pass	Rennen gewinnen
fail	Rennen verlieren

GUN
Magruder besiegen

Der Endboss bereitet etlichen Spielern Probleme. Wir sagen Ihnen, mit welchen Schritten Sie auch diesen Gegner bezwingen:

1. Setzen Sie die Dynamitpfeile ein, um damit auf die grünen Pfützen zu feuern, kurz bevor Magruder diese betritt. Damit verursachen Sie gehörig Schaden.

2. Behalten Sie Magruder beim Laufen immer im Blick und nutzen Sie die Deckung der Felsen konsequent aus. Vermeiden Sie auf jeden Fall den Nahkampf.

3. Neue Pfeile erscheinen ab und zu in den Felsnischen, wo sich auch die Whiskeyflaschen (Gesundheitstränke) befinden.

4. Wenn Sie Magruder etwa die Hälfte seiner Lebenspunkte abgezogen haben, zieht er sich auf einen Felsvorsprung zurück. Jetzt wird es knifflig.

5. Feuern Sie immer wieder auf ihn, als „Dankeschön" bewirft er Sie dann mit Dynamitstangen. Wechseln Sie sofort in den Zeitlupenmodus und schießen Sie die anfliegenden Explosivkörper noch möglichst nahe am Vorsprung ab. Dadurch bringen Sie die Felssäulen nacheinander zum Einsturz.

6. Um das Ganze noch spannender zu machen, tauchen ab und zu je zwei Schergen Magruders auf. Sobald die erscheinen, erledigen Sie sie zuerst, bevor Sie sich wieder dem Obermotz zuwenden. (sw)

SPELLFORCE



METAL AGE Wer seinen Avatar nicht richtig ausbildet, bekommt Probleme beim Kampf gegen die finsteren Eisernen.

GUN



HOCH ZU ROSS Der Western-Shooter ist eine Klasse für sich. Lediglich beim Endboss Magruder gibt's hin und wieder Frust.



VORSICHT, BISSIG Den legendären Hellknight aus dem Hauptspiel sollten Sie auch im Mod auf Abstand halten, sonst beißt er zu.



NAHKAMPF Die Waffen entsprechen denen des Hauptspiels – Kettensäge inklusive.



FLUCHT Bei zwei Gegnern in diesem engen Gang schießen wir lieber im Rückwärtsgang.



PFUI, SPINNE Die Vagary-Spinnenfrau wirft mit telepathischen Kräften kleine Stachelkugeln.

Mod des Monats

Doom 3: In Hell

Fast ein Add-on: In Hell ist der bisher umfangreichste Doom-3-Mod und Magazin-exklusiv auf unserer DVD zu finden.

Schon wieder ein **Doom 3**-Mod?", hören wir Sie jetzt sagen. Und ganz ehrlich: Das haben wir anfangs auch gedacht. Aber **In Hell** ist wirklich anders als alle anderen. Eineinhalb Jahre hat Steve „Doomi" Kirbst an seiner Gratis-Erweiterung des id-Shooters gebastelt und herausgekommen ist etwas, das ohne Übertreibung fast als offizielles Add-on herhalten könnten. Wir sprechen hier nämlich nicht von dem üblichen „Ich reihe mal schnell zwei, drei Karten aneinander und klatsche ein paar Monster rein"-Mod, sondern von einem echten Meisterwerk. Und das nicht nur wegen des schicken Leveldesigns, auch angesichts des Umfangs. Nehmen Sie sich einen Tag frei und planen Sie reichlich Zeit für **In Hell** ein. Sie kämpfen sich in einer düsteren und ausgestorbenen Burgenlandschaft durch 19 Einzelspieler-Levels, die sich deutlich unterscheiden und mit Schalterrätsel und verschlungenen Pfaden Ihr Hirnschmalz beanspruchen. Zugegeben, unsere Berechnung geht nicht ganz auf, denn streng genommen sind es „nur" neun Karten sowie zwei geheime Maps. Auf 19 Abschnitte kommen Sie trotzdem, denn acht der Levels spielen Sie zwei Mal, um am Ende den finalen Bosskampf zu erleben und zwischendurch die beiden versteckten Gebiete zu finden.

Aller guten Dinge sind zwei!

Zwei Mal durchspielen? Genau! Keine Angst, Sie langweilen sich ganz bestimmt nicht. Die Gegner sind fieser und härter geworden, die Gestaltung der Levels hat sich verändert, Sie bekommen andere Musik zu hören und können jetzt vorher noch verschlossene Abschnitte erforschen. Bis zum finalen Endkampf gegen den Höllenfürsten sind Durchschnittsspieler zwischen acht und zehn Stunden, **Doom 3**-Profis mindestens sechs Stunden beschäftigt. Von den versteckten Levels „House_of_suffering" und „E1M1" ganz abgesehen. Grafisch ist Steve Kirbsts Mod eine Augenweide. Statt High-Tech-Krimskrams wie auf dem Mars spült Ihre Grafikkarte Steinquader, Holzbohlen, Felsformationen und blubbernde Lava durch die Renderpipelines. Überall stehen oder hängen flackernde Feuerschalen, dämonische Symbole und bläulich schimmernde Teleporter. Statt nur in Innenlevels, streifen Sie oft durch weitläufige Außenareale. Für die brauchen Sie keine Taschenlampe, aber viel Puste. Deshalb wurde die Leuchte wie der PDA zugunsten unerschöpflicher Ausdauer gestrichen. Selbst im niedrigsten der vier Schwierigkeitsgrade werden Sie das zu schätzen wissen. Neben einem Mehrspielerteil wurde auch eine Anzeige implementiert, die am Levelende Aufschluss über die Anzahl der gefundenen Secrets (geheime Boni) gibt.

Zur Installation: Entpacken Sie die Datei von unserer DVD in Ihr **Doom 3**-Verzeichnis und starten Sie **In Hell** über den Eintrag „Mods" im **Doom 3**-Hauptmenü. Unbedingte Voraussetzung ist ein aktuell auf die Version 1.3 gepatchtes Hauptspiel. (mb)

Runterladen lohnt!

Neben der im Artikel genannten Erweiterung empfehlen wir Ihnen folgende Mods. Geben Sie zum Download einfach die vierstellige Nummer auf **www.extreme-players.de** ein:

- **Half-Life 2:** Ravenholm: **9617**
- **Dungeon Siege:** Ultima 5: Lazarus: **9646**
- **Battlefield 2:** Desert Conflict CTF 0.2: **9636**
- **C&C Generäle:** Cold War Crisis Demo: **9445**


KRASS.
MEHR. ACTION.
BESORGT'S EUCH!
PC ACTION
DVD XXL 8 GByte
UNZENSIERT: AB-16-DVD!
2 VOLLVERSIONEN + MEGA-ADD-ON
GORKY ZERO
SPELLFORCE: THE BREATH OF WINTER
GRATIS-VOLLVERSION
TRACKMANIA NATIONS
EXTRAS AUF DVD
ÜBER 1,3 GBYTE MAPS & MODS!
EXKLUSIV!
4/2006 MÄRZ € 4,99
DAS ACTION-DRAMA, DAS GTA EINSARGT?
DER PATE
DER REPORT: MODERN TALKING
LOCKDOWN
SIE WOLLTEN ALLES. SIE BEKOMMEN NOCH VIEL MEHR. MEHR ACTION-GAMES. MEHR UND LÄNGERE SPIELBERICHTE. MEHR SPIELERFORUM. MEHR KRASSE SPRÜCHE. MEHR PC ACTION GIBT'S JETZT AM KIOSK.
JETZT NEU MIT NOCH MEHR ACTION FÜR NUR €4,99
NOCH MEHR KRASSE ACTION GIBT'S UNTER WWW.PCACTION.DE/AEKTSCHNMAEN

Die Schlacht um Mittelerde 2

Während sich die Ringgemeinschaft im Süden Mittelerdes zum Schicksalsberg durchschlägt, entbrennt im Norden der Kampf um die Territorien der Elben und Zwerge. So schlagen Sie die epischen Schlachten in Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 am besten.



WIRTSCHAFTSWACHSTUM Mit einer solchen Verteilung Ihrer rohstofferzeugenden Gebäude (B), in unserem Fall die Bauernhöfe der Menschen, schaffen Sie eine optimale Grundlage für die Militärproduktion.

Der freie Festungsbau

1. Das neue Spielelement des freien Basenbaus in **Die Schlacht um Mittelerde 2** verleitet schnell dazu, dass man sich zu sehr damit beschäftigt, wie nun welcher Mauerabschnitt wohl am besten aussieht. In den beiden Einzelspielerkampagnen mag das noch gut gehen, da die gegnerische KI bis zum mittleren Schwierigkeitsgrad nicht allzu fordernd ist. Wer allerdings auf „Schwer" spielt oder in den Ringkriegs- und Sofortgefechtsmodus einsteigt, merkt schnell, dass hier ein anderer Wind weht.

2. Bevor Sie sich an den Ausbau Ihrer Zitadelle machen, ist es ratsam, erst mal den Rohstoffnachschub in Schwung zu bringen. Achten Sie darauf, dass die Wirtschaftsgebäude eine unterschiedliche Effizienz besitzen, je nachdem, wo Sie die Gebäude platzieren. Im Optimalfall können Sie rund um Ihre zentrale Festung mehrere Wirtschaftsgebäude eng beieinander liegend aufbauen, wie Sie es auf dem nebenstehenden Screenshot erkennen.

3. Die gegnerische KI fackelt nicht lange und stürzt sich mit Vorliebe auf Ihre rohstofferzeugenden Einrichtungen. Wir empfehlen daher, wenigstens einen oder zwei Abwehrtürme in Reichweite zu platzieren. Dazu halten Sie immer eine möglichst schnelle Einsatztruppe (zum Beispiel Wargreiter oder Rohirrim) bereit, um einzugreifen. Die Goblins und Zwerge haben den Vorteil, durch ihre Tunnelsysteme schnell zu den Brennpunkten zu gelangen. Es ist nicht leicht, alle Wirtschaftsgebäude zu verteidigen. Bevor Sie sich an einer Stelle festbeißen, nehmen Sie lieber den Verlust in Kauf, um einfach an einer anderen Stelle ein neues Gebäude zu errichten. Flexibilität ist Trumpf!

Mauerbau sinnvoll einsetzen

1. Es bleibt oft nicht genügend Zeit, die eigene Basis mit einem massiven Bollwerk aus Mauern und Verteidigungseinrichtungen zu versehen, bevor der Gegner angreift. Daher ist es sinnvoll, natürliche Engpässe wie Felsen auszunutzen, um dort Ihre Verteidigungsanlagen zu platzieren. Dadurch sparen Sie Zeit und vor allem auch wertvolle Rohstoffe.

2. Es gibt eine eklatante KI-Schwäche, die sich prima ausnutzen lässt. Wenn die gegnerischen Scharen gegen Ihre Mauern branden, zerstören Sie einfach mal selbst ein Mauersegment. Danach strömen alle Gegner durch dieses frisch entstandene Nadelöhr. Postieren Sie Abwehrtürme und Fernkämpfer in Schussweite zum Gegner und schon findet das schönste Tontaubenschießen statt.

Richtiges Kampfverhalten

1. In **Die Schlacht um Mittelerde 2** gibt es jetzt drei Kampfeinstellungen für Ihre Einheiten. Zusammen mit einigen Spezialaktionen lassen sich wunderbare taktische Manöver einsetzen. Pikeniere beherrschen beispielsweise die Sonderfunktion „Stachelschwein bilden". Bei dieser Kreisformation erhalten die Soldaten einen Defensivbonus. Verstärken Sie den Bonus, indem Sie den



AUFGESPIESST Gegen starke Flugeinheiten, hier der elbische Riesenadler, hilft am besten eine gut postierte Turmabwehr (1), natürlich mit Feuer-Upgrade.



MAUERSCHÜTZEN Wenn der Gegner Bogenschützen auf Mauern postiert hat (1), schalten Sie diese immer zuerst aus, da sie über eine hohe Reichweite verfügen.

Mission 1 (Gut) - Bruchtal

START

Legende
1 - Glorfindel zu den Elben führen
2 - Greifen Sie hier die anrückenden Goblins an.
3 - Standort der Goblinfestung am Ende der Mission

Mission 2 (Gut) - Der Hohe Pass



Legende
1 - Errichten Sie hier einen Mauerwall.
2 - Sackgasse durch Eiseinsturz
3 - Wächterfalle
4 - Goblinhauptlager
G - Goblinlager

entsprechenden Trupp zusätzlich auf „Verteidigen" einstellen. Mit zwei bis drei solcher Bataillone lässt sich dann problemlos eine Brücke sperren. Selbst gegnerische Kavallerie schafft es nicht, durch so ein Hindernis durchzubrechen.
2. Der aggressive Kampfmodus empfiehlt sich für Fernkämpfer und Kavallerie.

Frontverstärkung

1. Meistens kommt es an strategisch wichtigen Stellen wie Brücken zu wiederholten Scharmützeln. Wenn Sie dort Ihre Truppen aufbauen, errichten Sie mit Ihrem Arbeiter zum Beispiel Brunnen oder Statuen. Setzen Sie Spezialkräfte ein, die Ihre eigenen Einheiten stärken (Land segnen), beziehungsweise gegnerische Einheiten schwächen (Land verfluchen).
2. Ebenfalls nützlich sind an solchen Stellen die neu eingeführten Beschwörungsgebäude, wie etwa Türme oder Bogenschützenanlagen. Diese haben im Gegensatz zu beschworenen Einheiten keine fest definierte Lebensdauer, sondern bleiben so lange im Spiel, bis sie zerstört sind.
3. Beschworene Gebäude eignen sich auch zur Geländeaufklärung, da sie bei der Platzierung in einem fest definierten Umkreis die Karte aufdecken.
4. Wenn Sie sich an verschiedenen Kartenpositionen gut verschanzt haben, lassen Sie den Gegner immer wieder auflaufen. So trimmen Sie die Einheitenerfahrung hoch, leveln Ihre Helden und häufen die nötigen Punkte für die vielen Spezialkräfte an. (sw)

Mission 3 (Gut) - Ettenöden



Legende
1 - Entthing
2 - Gegnerische Festung
G - Goblinlager
X - Trommel zerstören

Mission 4 (Gut) - Blaue Berge

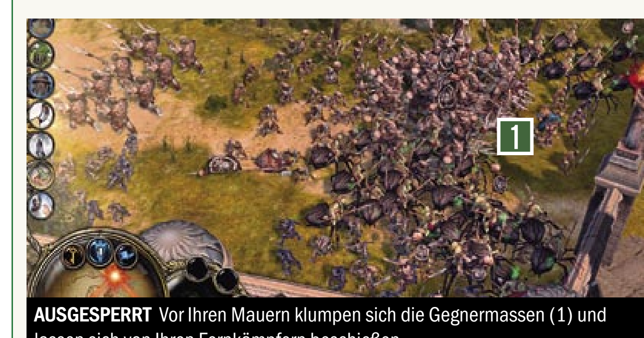


Legende
1 - Zwergenbasis im Tunnel errichten
2 - Zweiten Stützpunkt errichten
3 - Viele Türme bauen und Drachen anlocken
G - Goblinlager
R - Riesen mit Schatz
D - Drachlinghort

Mission 5 (Gut) - Graue Anfurten

START

Legende
1 - Verteidigungswall errichten
2 - Korsaren abfangen
3 - Häfen übernehmen
4 - Gasthaus sichern



AUSGESPERRT Vor Ihren Mauern klumpen sich die Gegnermassen (1) und lassen sich von Ihren Fernkämpfern beschießen.

Mission 6 (Gut) - Celduin



Legende
1 - Zwergenstützpunkt
2 - Minenschacht
3 - Minenschacht
4 - Feindgebiet (rot umrahmt) säubern
U - Unterstützungstruppen befreien
X - Gebäude einnehmen

SCHLÄNGELIG Auf dem Weg zu den Mordor-Orks tauchen an verschiedenen Stellen die mächtigen Wyrm-Kreaturen (1) auf. Konzentrieren Sie Ihre Streitkräfte auf diese Biester.

SCHLÄNGELIG Wenn Sie gegen die mächtigen Wyrm-Kreaturen (1) kämpfen müssen, setzen Sie alle verfügbaren Kräfte oder Ihre Helden ein.

Mission 7 (Gut) - Erebor

Legende
1 - Basis errichten
2 - Start der Gegneroffensive
3 - Im späteren Missionsverlauf Festung errichten
X - Gänge zumauern und mit Türmen versehen

Mission 8 (Gut) - Dol Guldur

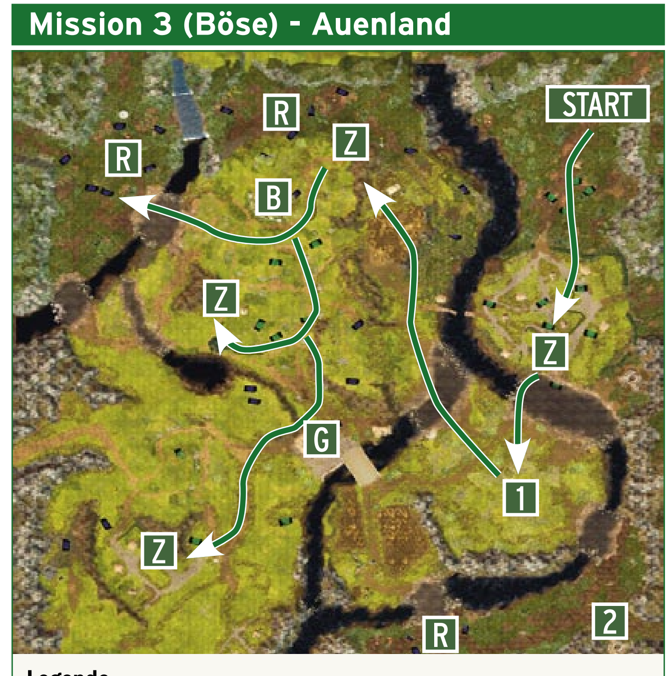


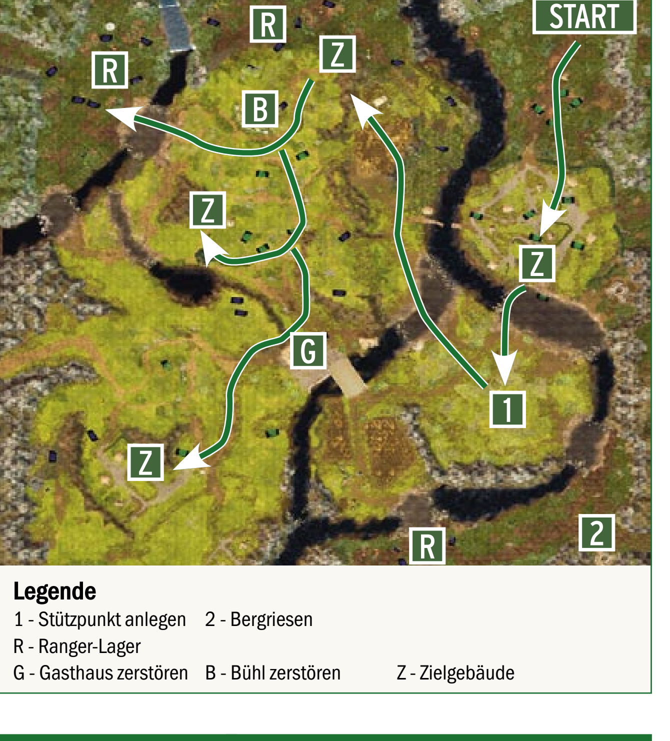
Legende
1 - Elbenbasis errichten
2 - Zwergenbasis errichten
3 - Über die Ostflanke mit Katapulten vorrücken
X - Wächterfalle
B - Balrog
◇◇◇◇◇◇◇ Verteidigungslinie

Mission 1 (Böse) - Lorien

Legende
1 - Elbenstützpunkt zerstören
2 - Vorposten errichten
3 - Elbenhauptlager zerstören
R - Riesen befreien

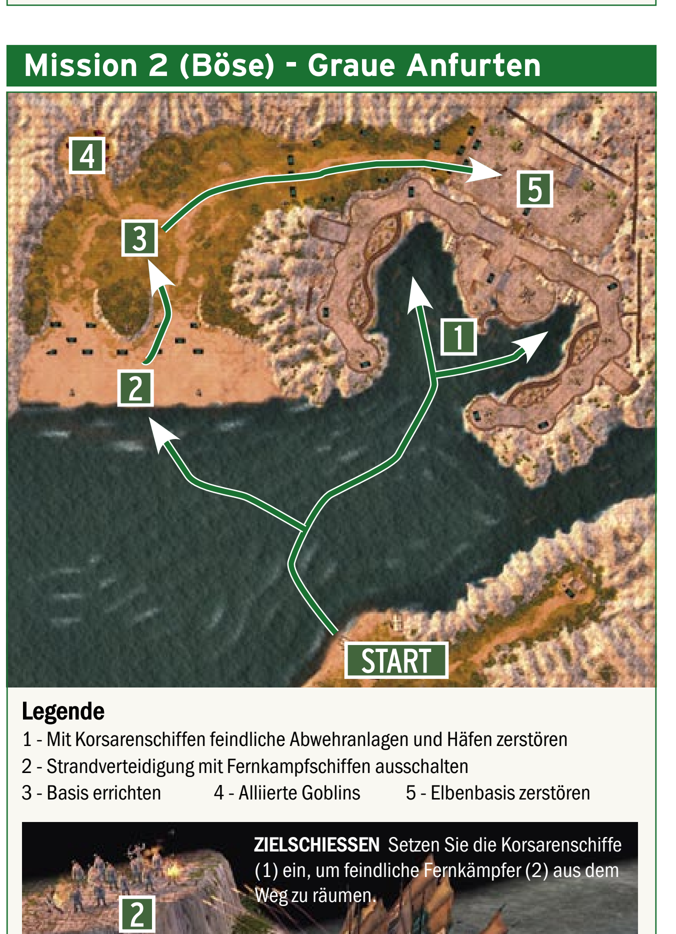
Mission 3 (Böse) - Auenland





Legende
1 - Stützpunkt anlegen
2 - Bergriesen
R - Ranger-Lager
G - Gasthaus zerstören
B - Bühl zerstören
Z - Zielgebäude

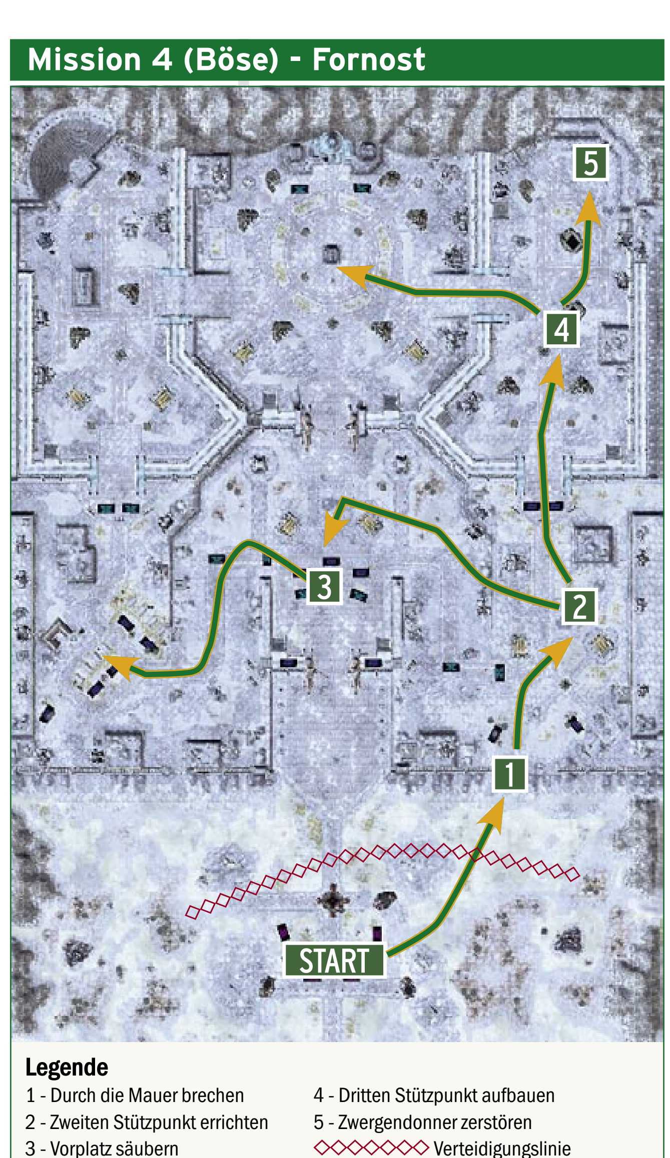
Mission 2 (Böse) - Graue Anfurten



Legende
1 - Mit Korsarenschiffen feindliche Abwehranlagen und Häfen zerstören
2 - Strandverteidigung mit Fernkampfschiffen ausschalten
3 - Basis errichten
4 - Alliierte Goblins
5 - Elbenbasis zerstören

ZIELSCHIESSEN Setzen Sie die Korsarenschiffe (1) ein, um feindliche Fernkämpfer (2) aus dem Weg zu räumen.

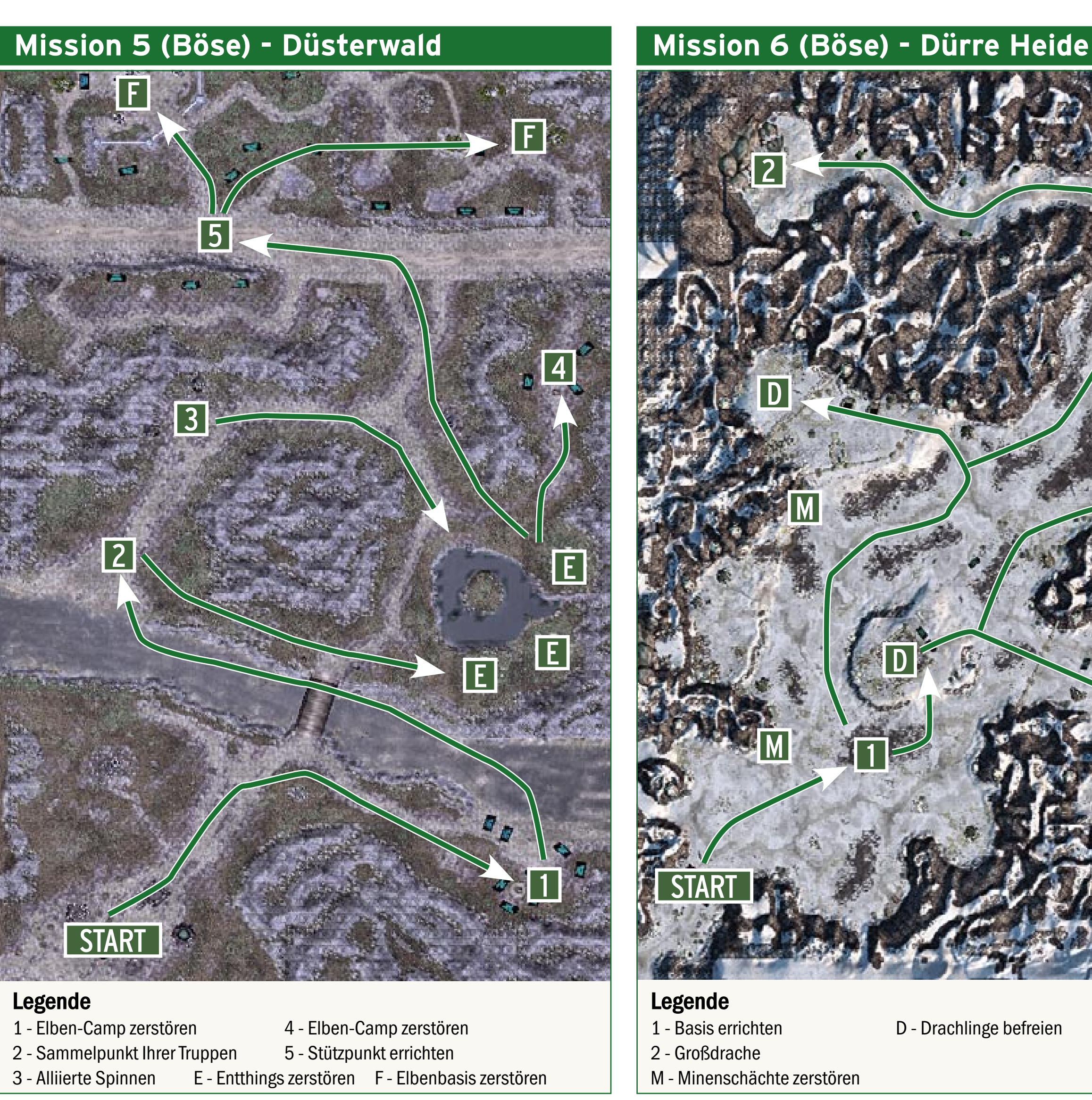
Mission 4 (Böse) - Fornost





Legende
1 - Durch die Mauer brechen
2 - Zweiten Stützpunkt errichten
3 - Vorplatz säubern
4 - Dritten Stützpunkt aufbauen
5 - Zwergendonner zerstören
◇◇◇◇◇◇◇ Verteidigungslinie

Mission 5 (Böse) - Düsterwald



Legende
1 - Elben-Camp zerstören
2 - Sammelpunkt Ihrer Truppen
3 - Alliierte Spinnen
4 - Elben-Camp zerstören
5 - Stützpunkt errichten
E - Entthings zerstören
F - Elbenbasis zerstören

Mission 6 (Böse) - Dürre Heide

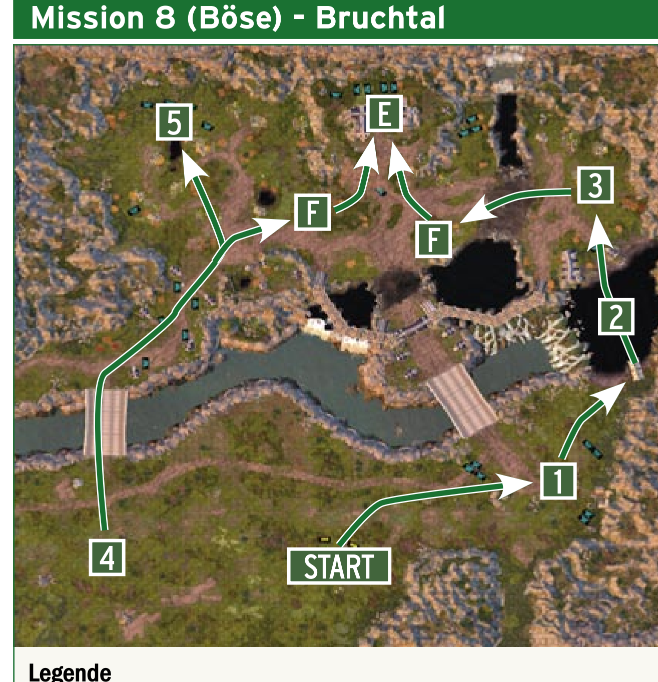
Legende
1 - Basis errichten
2 - Großdrache
M - Minenschächte zerstören
D - Drachlinge befreien

Mission 7 (Böse) - Erebor



Legende
1 - Basis aufbauen (möglichst alle Stadthäuser zerstören, das bringt Geld)
2 - Gasthaus einnehmen
3 - Zweite Basis aufbauen
4 - Stützpunkt errichten
5 - Thron zerstören
V - Verteidigungspunkte einrichten

Mission 8 (Böse) - Bruchtal



Legende
1 - Festung errichten
2 - Truppen übersetzen
3 - Festung errichten
4 - Saurons Verstärkung
5 - Elbengebäude zerstören
E - Elronds Haus zerstören
F - Elbenfestungen zerstören

Spieletuning

DHdR: Die Schlacht um Mittelerde 2

Wenn Ihre Massenschlachten im zweiten Teil des Strategie-Hits nicht in Zeitlupe ablaufen sollen, brauchen Sie einen leistungsstarken PC.

TUNING-TIPPS

Um Der Herr der Ringe: Die Schlacht um Mittelerde 2 in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 3.500 MHz
- ☐ 1.024 MByte Speicher
- ☐ Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL

Mit 2.000 MHz, 256 MByte Speicher und Geforce 6200/Radeon 9200 sollten Sie:

- ☐ Mit einer Auflösung von 800x600 spielen
- ☐ Unter „Model Detail", „Animation Detail", „VFX Detail" sowie „Shadows" jeweils „Low" einstellen
- ☐ Die Wasser-, Texturen und Shader-Details auf „Low" setzen
- ☐ „Decal Detail" auf den Wert „Low" reduzieren

Mit 2.500 MHz, 512 MByte RAM und Geforce 6600 XT/Radeon 9800 XT sollten Sie:

- ☐ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Mit mittleren Details für die Modelle, die Animation, die Spezialeffekte (VFX), die Schatten und das Terrain spielen.
- ☐ Die Wasserdetails und die Texturqualität auf „Medium" reduzieren
- ☐ Unter „Shader Detail" „Medium" und bei „Decal Detail" „Low" einstellen

Mit 3.000 MHz, 1.024 MByte Speicher und Geforce 6800 GT/Radeon X800 XT sollten Sie:

- ☐ Mit einer Auflösung von 1.024x768 spielen
- ☐ Bei allen anderen Optionen des Grafikmenüs den Wert „High" auswählen



PRACHTVOLL Das Gelände und die Katapulte sind mit Normal-Maps verziert und sehen plastisch aus. Die Figuren, die Vegetation sowie alle Objekte haben einen hohen Detailgrad und werfen realistische Schatten.



SEHR SCHLICHT Der Detailgrad der Figuren, Objekte, des Geländes und der Vegetation hat rapide abgenommen. Die Texturen sind äußerst simpel. Zierrat wie Gestein und Blumen am Boden fehlt genauso wie alle Schatten.

Das Grafik-Optionsmenü von Die Schlacht um Mittelerde 2

1. **Model/Animation Detail:** Für Modelle und Figurenanimationen in der höchsten Detailstufe benötigen Sie eine schnelle CPU. Daher erst mit 3,5 GHz-Prozessorleistung oder höher auf „Ultra High" stellen.
2. **VFX Detail:** Die Spezialeffekte in der Ultra-High-Qualität erfordern mindestens 3,5 GHz sowie eine Geforce 7800 GT/Radeon X1800 XL.
3. **Shadows:** Spieler mit einer leistungsschwachen Grafikkarte wie Radeon 9200 oder Geforce 6200 sollten auf Schatten verzichten. Ab Radeon 9800 XT/Geforce 6600 GT können Sie „Medium" einstellen.
4. **Terrain/Water Detail:** Je detailreicher die Landschaft und Wasserdarstellung, desto mehr hat Ihre Grafikkarte zu tun. Wollen Sie mit sehr hohen Wasser- und Landschaftsdetails spielen, benötigen Sie mindestens eine Geforce 7800 GT oder Radeon X1800 XL.
5. **Texture Quality:** Niedrige Texturqualität ist wegen der schlechten Optik nur in Ausnahmefällen (Radeon 9200/Geforce 6200) zu empfehlen.
6. **Shader Detail:** Hier legen Sie die Shader-Detailstufe fest und bestimmen so die Qualität der per Shader zu rendernden Grafikeffekte.
7. **Decal Detail:** Einschlagspuren auf dem Boden oder in Gebäuden kosten CPU-Rechenzeit. Für eine hohe Qualität benötigen Sie 3 GHz.



Star Wars: Empire at War

Yavin 4 wurde vom Imperium zerstört und Luke Skywalker ist für die Rebellion gefallen? Das muss nicht sein! Mit unserem Handbuch reisen Sie nicht per Anhalter, sondern als Eroberer erster Klasse durch Star Wars: Empire at War.

Tipps zur Galaxiskarte

Im ersten Teil der Grundlagentipps zeigen wir Ihnen, wie Sie Ihre strategischen Fähigkeiten auf der Galaxiskarte verbessern und welche Planeten besonders wichtig sind.

Durchmarsch

In **Star Wars: Empire at War** gibt es prinzipiell zwei Spielertypen: Die einen wollen möglichst schnell viele Planeten erobern und nehmen dabei hohe Risiken in Kauf, die anderen gehen langsam und bedächtig vor. Gehören Sie zur ersten Sorte, halten Sie sich besser an einige wichtige Regeln, um erfolgreich sein zu können. Bündeln Sie zunächst Ihre Einheiten zu einer großen Armada, dann nehmen Sie einen Planeten nach dem anderen ein. Diese Vorgehensweise führt in den Kampagnen schneller zum Ziel, da Sie sich nur auf die gestellten Aufgaben konzentrieren und keine Spielzeit mit Nebenschauplätzen vergeuden. Allerdings sind Sie bei dieser Durchmarsch-Strategie auch zum Erfolg verdammt. Eine Schlacht dürfen Sie praktisch nie verlieren und auch keine hohen Verluste erleiden. Sie haben nämlich relativ wenig Planeten und können Ihre Armeen und Flotten daher nur langsam verstärken.

Zug um Zug

Langsamer, aber sicherer kommen Sie zum Ziel, wenn Sie eroberte Planeten ausreichend schützen. Welten, die sich in erster oder zweiter Linie zu feindlichen Planeten befinden, sind von mindestens drei Bodeneinheiten abzusichern. Verteidigungsanlagen wie Schutzschilde und Turbolaser sowie Kasernen und leichte Fahrzeugfabriken sollten Sie ebenfalls bauen. Als Rebellenspieler empfiehlt sich eine Kombination aus je einem Trupp Rebellen- und Plex-Raketen-Soldaten sowie T2-B Panzer. Auf Seiten des Imperiums besteht eine Garnison aus je einer Einheit Sturmtruppen, AT-ST und TIE-Mauler. Wird ein Planet mit Garnison und Fabriken angegriffen, werden Fahrzeuge oder Soldaten automatisch nachgebaut, sobald Einheiten verloren gehen. Haben Sie nur eine Garnison stationiert und keine Produktionsgebäude aufgestellt, ist jede zerstörte Einheit unwiederbringlich verloren. Auf Seite 138 finden Sie Genaueres zur Bodenverteidigung.

Wichtige Tipps

Welche Strategie Sie auch bevorzugen, einige Regeln gelten für beide:

1. Konzentrieren Sie Ihre Flotten. Es bringt rein gar nichts, Schiffe einzeln oder in kleinen Gruppen von drei bis vier Fliegern einzusetzen.

2. Bauen Sie zu Beginn nur jene Raumstationen aus, die sich in der Umlaufbahn von Schlüsselplaneten befinden. Der Computergegner greift entlegene Planeten mit größeren Flotten an und einzelne Stationen behaupten sich gegen eine Übermacht nicht. Daher ist der Wiederaufbau von vernichteten Raumstationen Geldverschwendung.

3. Rüsten Sie die Raumstationen auf jeden Fall im Kuat-, Mon-Calamari-, Fondor- und Sullust-System auf die maximal verfügbare Stufe auf. Nur diese vier Systeme sind in der Lage, Sternenzerstörer (Imperium) und Calamari Sternenkreuzer (Rebellen) zu fertigen. Alle anderen Planeten bauen maximal Victory Sternenzerstörer (Imperium) oder Angriffsfregatten MK II (Rebellen).

4. Sichern Sie alle Planeten, auf denen sich Raumstationen befinden, mit mindestens einer Ionenkanone (Rebellen) oder Hyper-V-Kanone (Imperium), um Ihre Raumstation und Flotte bei einem Angriff zu unterstützen.

5. Feindliche Verbände können Ihre Planeten nur über zwei Welten hinweg angreifen. Haben Sie Ihr Sternenreich so erweitert, dass sich schon mehrere Welten im sicheren Hinterland befinden, ziehen Sie dort befindliche Garnisonen ab, verkaufen etwaige Verteidigungsanlagen wie Schutzschilde oder Ionenkanonen und errichten stattdessen Minen.

6. Sobald Ihr Gegner mit Sternenzerstörern oder Calamari Sternenkreuzern angreift, stationieren Sie permanent einige Kampfschiffe bei frontnahen Raumstationen. Höherstufige Raumstationen bekommen zwar automatisch einige Verteidiger wie Korvetten, Kreuzer oder Fregatten zur Seite gestellt, diese reichen aber nicht aus, um einem Großangriff standzuhalten.

7. Erobern Sie gezielt Planetensysteme, die Ihnen Boni bringen. Planeten wie Yavin 4 erhöhen die Schildstärke von Jägern der Typen X-Wing, Y-Wing, A-Wing und Z-95 und bringen so der Rebellenallianz große Vorteile. Ein imperialer Spieler profitiert auf Yavin 4 nur vom Credit-Einkommen. Andere Welten wie Ryloth verbessern die Lebenspunkte von imperialen Sturmtruppen. Es gibt auch Systeme, die beiden Parteien Vorteile bringen, wie zum Beispiel Bespin (überdurchschnittlich hohe Produktionsrate von Raumfahrzeugen).

Welchen Planeten erobern?

Für imperiale Spieler ist das Kuat-System ein Muss. Hier produzieren Sie Sternenzerstörer um 20 Prozent günstiger. Äquivalent sollten Rebellenspieler nicht auf Mon Calamari verzichten. Der Planet Bestine ist dagegen für beide Parteien unverzichtbar, da hier alle Schiffe der Fregattenklasse bei der Produktion 20 Prozent weniger Kosten verursachen. Weitere Boni finden Sie auf der nächsten Seite. (oh)

Die Planetenübersicht

Von hier aus haben Sie Zugriff auf die Flottenzusammensetzung sowie planetare und orbitale Gebäude.

1 Flottenzusammensetzung
Hier legen Sie Ihre Raumschiffe per Drag&Drop-Verfahren zu Flotten zusammen. Halten Sie bei frontnahen Planeten immer einige Schiffe zur Verteidigung zurück, damit die Raumstation nicht allein einem Angriff standhalten muss.

2 Orbitalstation
Wenn Sie sich entschließen, eine Raumstation bei einem Planeten zu bauen, rüsten Sie diese schnellstmöglich auf. Zusätzlich können Sie eine Langstreckensensoreinheit bauen, um Angriffe früher zu erkennen.

3 Garnison
Achten Sie darauf, dass Sie auf frontnahen Planeten stets einige Bodentruppen stationiert haben. Besonders wichtig sind schnelle Einheiten, die im Falle einer Invasion Landezonen besetzen können.

4 Planeteninfos
Welche Gebäude und Einheiten Sie erstellen können, ist von Planet zu Planet verschieden und hängt von der maximal verfügbaren Techstufe ab. Einige Planeten geben zudem Boni wie geringere Baukosten.

5 Gebäude
Machen Sie die Gebäudeproduktion auf einem Planeten von seiner Lage abhängig. Ist er tief in Ihrem Territorium, bauen Sie Minen und Produktionsstätten. Frontnahe Planeten brauchen Verteidigungsanlagen.



Die Star-Wars-Galaxis

PC Games zeigt Ihnen, welche Planeten sich für die beiden Spielparteien zu erobern lohnen.

1
Planet: Aeten 2
Gebäudebauplätze: 3
Bonus: Hohes Einkommen
Besonderheit: -

2
Planet: Alzoc 3
Gebäudebauplätze: 5
Bonus: Hohes Einkommen
Besonderheit: -

3
Planet: Atzerri
Gebäudebauplätze: 5
Bonus: -
Besonderheit: Einkommen schwankt wegen des Schwarzmarktes

4
Planet: Bespin
Gebäudebauplätze: 0
Bonus: Einkommen durch Gasminen, stark erhöhte Produktionsrate
Besonderheit: -

5
Planet: Bestine
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: Produktionsschub (Fregatten)
Besonderheit: Bau von Fregatten kostet auf allen Planeten 20% weniger

6
Planet: Bonadan
Gebäudebauplätze: 7
Bonus: Hohes Einkommen, sehr hohe Produktionsrate
Besonderheit: -

7
Planet: Bothawui
Gebäudebauplätze: 6
Bonus: Spionagenetzwerk
Besonderheit: Informationen über benachbarte Planeten verfügbar

8
Planet: Carida
Gebäudebauplätze: 7
Bonus: -20% Baukosten und reduzierte Ausbildungszeit für Infanterie
Besonderheit: -

9
Planet: Corulag
Gebäudebauplätze: 6
Bonus: -20% Baukosten und reduzierte Ausbildungszeit für Infanterie
Besonderheit: -

10
Planet: Dagobah
Gebäudebauplätze: 2
Bonus: -
Besonderheit: Bodenstützpunkte sind durch Umgebung getarnt

11
Planet: Dantooine
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: -
Besonderheit: Bodentruppen sind durch die Lage des Planeten getarnt

12
Planet: Hoth
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: -
Besonderheit: Bodenstützpunkte sind durch die Lage des Planeten getarnt

13
Planet: Jabiim
Gebäudebauplätze: 5
Bonus: Limitierte Einheiten
Besonderheit: T2-B, 2-M und Kundschafter im Kampf nicht verfügbar

14
Planet: Kossal
Gebäudebauplätze: 2
Bonus: Zusatzeinkommen, sehr hohe Produktionsrate
Besonderheit: -

15
Planet: Manaan
Gebäudebauplätze: 2
Bonus: -
Besonderheit: Automatische Heilung der Infanterie durch Heilmittel

16
Planet: Nal Hutta
Gebäudebauplätze: 8
Bonus: -
Besonderheit: Schwarzmarkt bringt Einkommen zum Schwanken

17
Planet: Polus
Gebäudebauplätze: 3
Bonus: Zusätzliches Einkommen, überdurchschnittliche Produktionsrate
Besonderheit: -

18
Planet: Shola
Gebäudebauplätze: 6
Bonus: -
Besonderheit: Infanterie erleidet durch Hitze automatischen Schaden

19
Planet: Thyferra
Gebäudebauplätze: 6
Bonus: -
Besonderheit: Heilung der Infanterie aufgrund der Thyferra-Bactas

20
Planet: Alderaan
Gebäudebauplätze: 5
Bonus: -50% Schaden an Infanterie
Besonderheit: Größe von imperialen Stützpunkten begrenzt

21
Planet: Corellia
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: -20% Kosten und Produktionsschub von corellianischen Korvetten
Besonderheit: -

22
Planet: Eriadu
Gebäudebauplätze: 5
Bonus: Produktionsschub von T4-B, Kosten für Infanterie stark reduziert
Besonderheit: -

23
Planet: Fondor
Gebäudebauplätze: 3
Bonus: Reduzierte Fregattenkosten
Besonderheit: Großkampfschiffswerft etwa für Sternenzerstörer

24
Planet: Fresia
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: -20% Kosten für A-Wing, Produktionszeit von Jägern reduziert
Besonderheit: -

25
Planet: Geonosis
Gebäudebauplätze: 8
Bonus: -20% Kosten für MPTL, kürzere Ausbildungszeit von Infanterie
Besonderheit: -

26
Planet: Kashyyyk
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: Wookiee-Krieger
Besonderheit: Bodenstützpunkte sind durch Gelände getarnt



Legende

Rebellenallianz
Rot markierte Planeten bieten Boni, die ausschließlich von der Rebellenallianz zu nutzen sind.

Galaktisches Imperium
Blau markierte Planeten gewähren Boni, die lediglich dem Imperium dienen. Imperiale Spieler sollten diese also möglichst schnell einnehmen.

Neutral
Viele Welten bieten beiden Spielparteien Boni, einige wie Nal Hutta oder Shola, besitzen dagegen gar keinen Bonus.

27
Planet: Mon Calamari
Gebäudebauplätze: 3
Bonus: Calamari Kreuzer 20% günstiger
Besonderheit: Großkampfschiffswerft etwa für Sternenzerstörer

28
Planet: Naboo
Gebäudebauplätze: 5
Bonus: 25% Feuerkraftbonus für T4-B Panzer
Besonderheit: -

29
Planet: Taris
Gebäudebauplätze: 6
Bonus: -20% Kosten für T2-B-Panzer, reduzierte Kosten für Schiffe
Besonderheit: -

30
Planet: Tatooine
Gebäudebauplätze: 6
Bonus: 25% Panzerungsbonus auf Gefechtsgleiter und T2-B-Panzer
Besonderheit: -

31
Planet: Vergesso-Asteroiden
Gebäudebauplätze: 0
Bonus: 25% Feuerkraftsbonus für X-Wing,Y-Wing, A-Wing, Z-95-Geschwader
Besonderheit: -

32
Planet: Wayland
Gebäudebauplätze: 5
Bonus: 15% Geschwindigkeitsbonus für MPTLs und T4-B-Panzer
Besonderheit: -

33
Planet: Yavin 4
Gebäudebauplätze: 6
Bonus: 25% Schildstärkebonus auf alle X-Wing, Y-Wing, A-Wing und Z-95
Besonderheit: -

34
Planet: Abregado Rae
Gebäudebauplätze: 3
Bonus: -20% Kosten für AT-STs
Besonderheit: Schwächere Helden werden automatisch vernichtet

35
Planet: Anaxes
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: -20% Kosten für Victory Sternenzerstörer
Besonderheit: Bevölkerung imperial

36
Planet: Byss
Gebäudebauplätze: 8
Bonus: 20% Feuerkraft- und Geschwindigkeitsbonus auf alle AT-ATs
Besonderheit: Bevölkerung imperial

37
Planet: Coruscant
Gebäudebauplätze: 8
Bonus: Hohes Einkommen
Besonderheit: Sitz der imperialen Regierung

38
Planet: Endor
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: 15% Chance für TIE-Mauler, AT-STs und AT-AAs Feuer zu reflektieren
Besonderheit: Getarnte Raumstation

39
Planet: Ilum
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: -20% Kosten auf SPMA-Ts
Besonderheit: -

40
Planet: Kuat
Gebäudebauplätze: 3
Bonus: -20% Kosten für Großkampfschiffe
Besonderheit: Großkampfschiffswerft

41
Planet: Korriban
Gebäudebauplätze: 3
Bonus: -20% Kosten für 2-M Panzer
Besonderheit: Imperiale Helden erhalten taktische Modifikationen

42
Planet: Ryloth
Gebäudebauplätze: 5
Bonus: 35% Gesundheitsbonus für Sturmtruppen
Besonderheit: Twi'lek Aktivitäten

43
Planet: Sullust
Gebäudebauplätze: 4
Bonus: -20% Kosten für Tartan-Patrouillenkreuzer.
Besonderheit: Großkampfschiffswerft

Raumschlachten

Grundlagentipps

Wie sind Raumstationen zu bekämpfen?
Beim Anblick einer Raumstation der Stufe 5 rutscht selbst dem mutigsten Admiral das Herz in die Hose. Aber keine Sorge: Solche Hindernisse sind überwindbar. Setzen Sie zuerst sechs bis sieben Bombergeschwader auf den Schildgenerator der Station an. Ihr nächstes Ziel ist der Hangar der Raumstation, damit die Basis keine weiteren Jäger startet. Unterstützen Sie Ihre TIE-Bomber und Y-Wings mit den mächtigen Broadside- respektive Marauder-Kreuzern und schießen Sie flächendeckend Raketensalven (Spezialfunktion) auf die Basis. Kreuzer sollten Sie gut bewachen, da sie durch ihre schwachen Schilde für gegnerische Jäger oder Fregatten leichte Beute sind.

Asteroidengürtel
Ein guter Flottenkommandant behält seine Umgebung im Auge. Asteroidenfelder sind für größere Schiffe gefährlich, da sie dort schlecht manövrieren können. Die Felsbrocken verursachen zudem bei jeder Bewegung Schaden an Schild und Rumpf. Fregatten und Kreuzer meiden diese Felder besser. Für Jäger stellen Asteroidengürtel erstklassige Fluchtmöglichkeiten dar, denn schwere Schiffe können nicht so leicht folgen.

Nebelfelder
Auf einigen Karten befinden sich Nebelfelder, in denen die Schilde der Schiffe ausfallen oder Spezialfunktionen nicht arbeiten. Darüber hinaus behindert Nebel die Sensoren. Hier sind vor allem imperiale Jagdgeschwader Nutznießer – da sie über keinerlei Schilde verfügen, sind für sie Nebel die idealen Verstecke.

Schlacht automatisch berechnen?
Ist Ihre Flotte dem Gegner weit überlegen, können eilige Kommandeure die Schlacht automatisch berechnen lassen. Sind Sie nicht siegessicher, ist diese Funktion nicht zu empfehlen. Meist verlieren Sie auf diese Weise mehr Schiffe als bei manuell geführten Gefechten.

Schlachtstrategien

Schlachtordnung
Meist schickt Ihnen der Computergegner zu Beginn einer Raumschlacht Korvetten entgegen, um Ihre Jäger- und Bombergeschwader zu dezimieren. Daher ist es wichtig, diese zunächst hinter großen Kreuzern zu parken. Ihre Kreuzer fangen die Korvetten des Gegners ab, bevor diese zu den Jägern durchkommen. Nachdem Sie den ersten Angriff abgewehrt haben, rücken Sie in dieser Formation weiter vor. Die Artillerieschiffe bilden die Nachhut, bewacht von den Jägern.

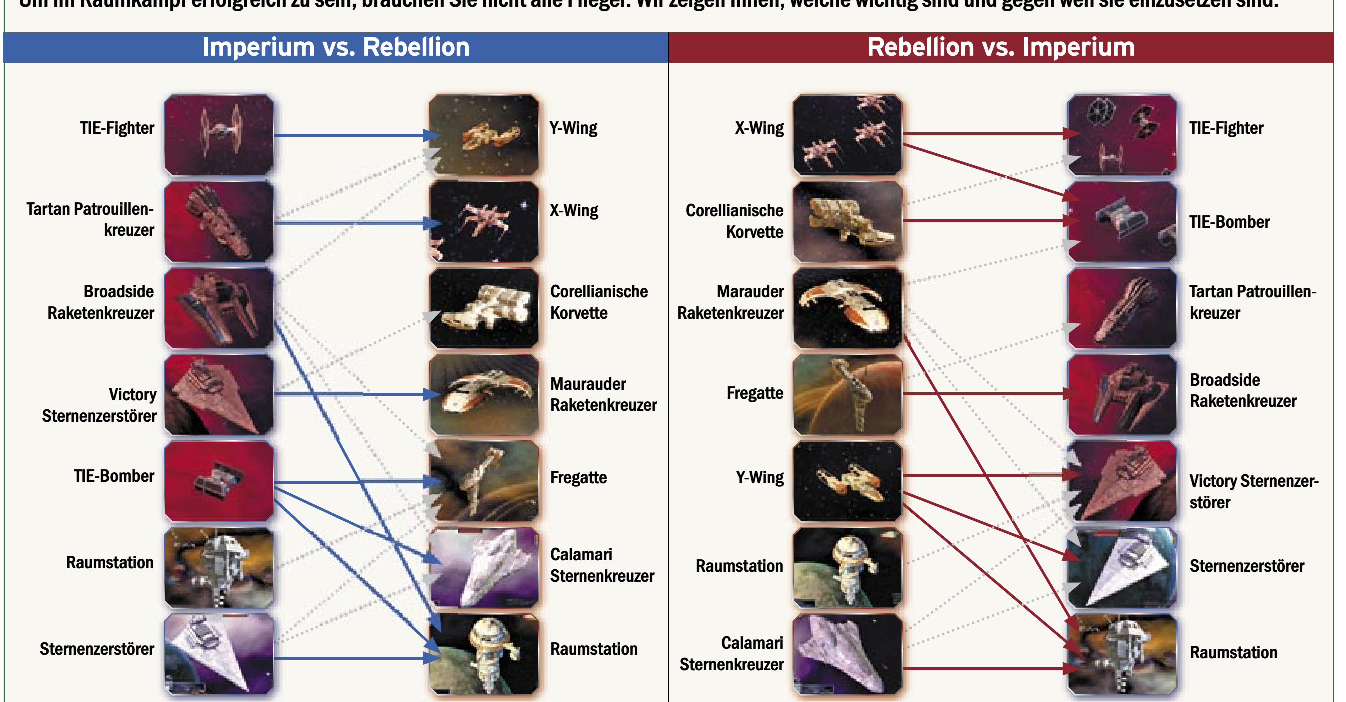
Ziel suchen
In dieser „Schildkrötenformation" gehen Sie nun auf Gegnersuche. Sobald ein passendes Ziel – etwa ein gegnerischer Kreuzer – bietet, schlagen Sie erbarmungslos zu. Falls kein Kreuzer zu sehen ist, nehmen Sie sich direkt die Raumstation vor. Die Flächenbeschuss-Funktion der Artillerieschiffe leistet hierbei gute Dienste, sobald die Bomber den Schildgenerator ausgeschaltet haben.

Ionenkanone und Hyper-V-Geschütz
Die so genannten Superwaffen sind für den Schlachtverlauf ausschlaggebend. Das Hyper-V-Geschütz des Imperiums richtet beachtlichen Rumpfschaden an. Es eignet sich hervorragend, um Fregatten oder Kreuzer zu vernichten. Kleine Jäger verfehlt die Kanone aber. Die Antwort der Rebellen ist die Ionenkanone. Sowohl die Schilde des getroffenen Schiffes als auch die Subsysteme versagen. Kreuzer können zwar noch einige Lasertürme benutzen, aber nicht mehr manövrieren. Bringen Sie also Ihre Kreuzer möglichst schnell in die Nähe der Rebellenraumstation. Erwischt die Ionenkanone sie dort, verursachen sie noch etwas Schaden.

Imperiale Feuerkraft und schnelle Rebellen
Beim Imperium ist Feuerkraft Trumpf. Gerade bei größeren Schiffen, wie dem Sternenzerstörer, geht die Feuerkraft jedoch auf Kosten der Manövrierbarkeit. Spielen Sie dies zu Ihrem Vorteil aus: Bringen Sie Ihre Schlachtschiffe in eine günstige Schussposition und konzentrieren Sie Ihr Feuer auf ein großes Ziel, um dieses schnell auszuschalten. Anders als das Imperium verfügen die Rebellen über gute Triebwerke. Mit dem schnellen X-Wing kundschaften diese den Gegner sehr einfach aus oder besetzen Satellitenstellungen, um dort Geschütze zu erstellen. Im Kampf gegen die Raumstation befehlen Sie Ihren Jagdgeschwadern, die gegnerische Station mit eingeklappten Flügeln zu umkreisen. Die Jäger ziehen auf diese Weise das Laserfeuer auf sich und sind kaum zu treffen. (tm)

Vorschlag für Raumflotten

Um im Raumkampf erfolgreich zu sein, brauchen Sie nicht alle Flieger. Wir zeigen Ihnen, welche wichtig sind und gegen wen sie einzusetzen sind.



Raumschlachten

GUTER FANG Die Korvetten des Computergegners fangen Sie mit Ihren Kreuzern ab, damit die nicht Ihre TIE-Fighter und -Bomber abschießen (links).

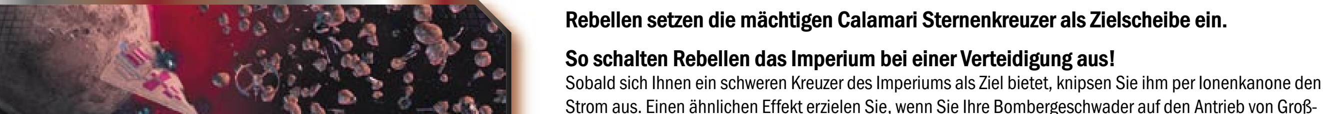
BLATTSCHUSS Als imperialer Verteidiger schießen Sie mit der Hyper-V-Gun auf feindliche Fregatten und Kreuzer. Fregatten sind meist nach einem Treffer erledigt (unten).



VERSTECK Verbergen Sie Ihre Jäger und Bomber hinter der eigenen Flotte, so lange der Gegner Korvetten hat.

Die imperiale Flotte fliegt in Formation zur Raumstation.

Das Imperium greift gemeinsam an!
Lassen Sie sich nicht von den schnellen Rebellenschiffen aus der Formation bringen. Diese versuchen, Ihre Jagdgeschwader von der Flotte wegzulocken. Die Bombergeschwader brauchen Sie für den ersten Schlag gegen den Schildgenerator und den Hangar der Raumstation, den Rest erledigen Broadside-Raketenkreuzer und Sternzerstörer im Nahkampf. Haben Sie Ihre schweren Schiffe erst mal in die Nähe der Station gebracht, ist die Schlacht so gut wie gewonnen.



Rebellen setzen die mächtigen Calamari Sternenkreuzer als Zielscheibe ein.

So schalten Rebellen das Imperium bei einer Verteidigung aus!
Sobald sich Ihnen ein schwerer Kreuzer des Imperiums als Ziel bietet, knipsen Sie ihm per Ionenkanone den Strom aus. Einen ähnlichen Effekt erzielen Sie, wenn Sie Ihre Bombergeschwader auf den Antrieb von Großkampfschiffen ansetzen. Zerstören Sie danach unbedingt den Schildgenerator und den Hangar – ziehen Sie notfalls Verstärkung in Form von Y-Wings in den Rücken Ihres Gegners. Den Rest erledigen Marauder-Kreuzer mittels Sperrfeuer.

HETZJAGD Ihre Kreuzer und Bomber setzen Sie auf das erste feindliche Großkampfschiff an, das sich Ihnen nähert.

SCHACHMATT Die Ionenkanone ist die mächtigste Waffe der Rebellen. Setzen Sie damit reihenweise Sternenzerstörer matt (oben).

KREUZER IST TRUMPF Die Marauder Raketenkreuzer eignen sich hervorragend zur Bekämpfung von Kreuzern oder der feindlichen Raumstation (links).

Bodenschlachten

Grundlegende Strategien

Bomber einsetzen
Eine nützliche Unterstützung der Bodeneinheiten ist die Bombardement-Funktion. Diese ist verfügbar, wenn sich im Orbit des Planeten eine Bomberstaffel (Y-Wing oder TIE-Bomber) befindet. Größere Gegneranhäufungen oder Gebäude erledigen Sie auf diese Weise einfach aus der Luft. Ein weiterer großer Vorteil: Die eigenen Einheiten nehmen durch das Bombardement keinen Schaden. Da diese Option schnell wieder verfügbar ist, brauchen Sie daran nicht zu sparen.

In der Kürze liegt die Würze
Wenn Laser nicht weiterhelfen, empfiehlt es sich, die gegnerische Infanterie auf alternativem Wege zu plätten. Größere Vehikel, wie etwa der AT-AT-Walker des Imperiums, haben die Möglichkeit, Fußsoldaten niederzutrampeln. So schalten Sie ganze Kompanien in kürzester Zeit aus. Dieser Trick funktioniert natürlich nicht mit Luftkissenfahrzeugen wie dem T2-B-Panzer der Rebellen.

Zivilisten
Auf beinahe jedem Planeten im **Empire at War**-Universum kriegen Sie es mit den dort ansässigen Bewohnern zu tun. Diese sind selbst in großer Zahl nicht zum Kampf zu gebrauchen, da sie weder über ausreichend Feuerkraft noch Panzerung verfügen. Dennoch können Sie Zivilisten sinnvoll einsetzen, da diese Bauplätze für Abwehrtürme oder entlegende Landezonen erobern können. Sollte auf dem Weg Feindkontakt unvermeidbar sein, ist das nicht weiter tragisch, da diese Einheiten automatisch und kostenlos nachgebaut werden, solange deren Gebäude intakt sind.

Schlacht automatisch berechnen?
Für eilige Offiziere bietet sich immer die Möglichkeit, eine Schlacht automatisch zu berechnen. Diese Funktion lohnt sich aber nur, wenn Sie Ihrem Gegner zahlenmäßig haushoch überlegen sind. Wenn Ihr Planet zum Beispiel von Turbolasertürmen, einem Energieschild, ausreichend Einheiten und sogar mehreren Helden verteidigt wird, können Sie meist sicher sein, den Angriff automatisch abzuwehren. Auch lohnt es sich, diese Funktion einzusetzen, wenn Sie fast alle gegnerischen Einheiten vernichtet haben und sich die letzten Feinde vor Ihnen verstecken.

Wetterfrosch
Rechnen Sie auf vielen Planeten mit klimatischen Besonderheiten. Schnee (Hoth), Regen (Endor) oder Sandsturm (Tatooine) haben unterschiedliche Wirkungen auf Ihre Truppen. Die Plex-Soldaten der Rebellenallianz etwa kämpfen ungern gegen Gegner und Sandsturm gleichzeitig an, da solch ein Sturm eine 50 Prozent geringere Trefferchance für Raketen bedeutet. Wesentlich wohler fühlen sich Plex-Soldaten in unbarmherzig prasselndem Regen, denn dort haben Fußtruppen und Fahrzeuge mit Laserbewaffnung Nachteile.

Deckung suchen
Auf offenem Feld laufen Fußtruppen immer Gefahr, bei größeren gegnerischen Einheiten unter die Räder zu geraten. Es empfiehlt sich daher, im Notfall Schutz zu suchen. Hervorragend eignen sich die Sandsackstellungen, die Sie über die Karte verstreut finden. Hier kann die Infanterie nicht so einfach überrollt werden und nimmt bei Beschuss deutlich weniger Schaden.

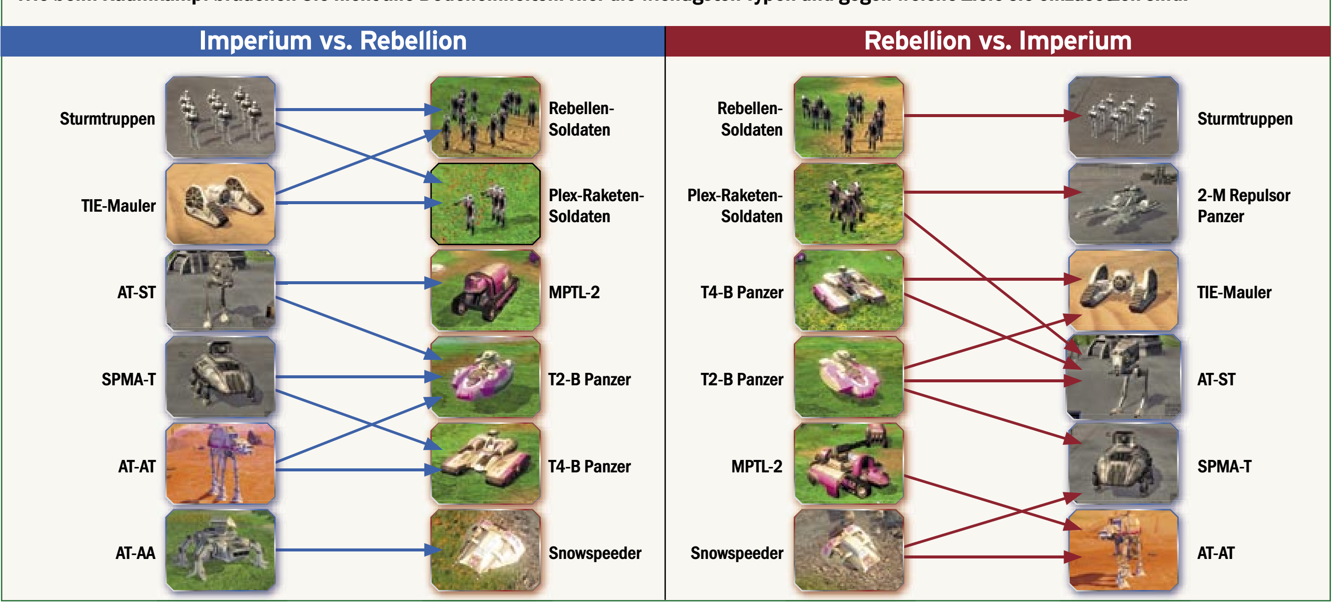
Immer an Kleingeld denken
Denken Sie stets daran, ein paar Credits auf dem Konto zu haben, wenn Sie eine Schlacht beginnen. Es gibt nichts Ärgerlicheres als festzustellen, dass man keine Abwehrtürme errichten kann, weil das nötige Kleingeld fehlt. Mit 20 Credits sind die Abwehrstellungen nicht gerade teuer. Sie sollten aber bedenken, dass Sie während einer Schlacht gewöhnlich acht bis zehn dieser nützlichen Abwehrstellungen bauen.

MPTL-Artillerie richtig eingesetzt (Rebellen)
Aufseiten der Rebellen verfügt die MPTL-Artillerie über die größte Feuerkraft. Ein Treffer genügt, um einen ganzen Trupp Fußsoldaten auszuschalten. Seine gigantische Reichweite kommt jedoch nur zum Tragen, wenn die Umgebung aufgeklärt ist. Die mitgelieferten Beobachterdrohnen bringen immer nur für kurze Zeit Licht ins Dunkel. Machen Sie mit dem wendigen T2-B-Panzer mögliche Ziele für die Langstreckenraketen ausfindig. Der große Nachteil der MPTL-Artillerie ist die mangelnde Beweglichkeit. Die trägen Boliden daher von Plex-Soldaten oder T2-B-Tanks bewachen lassen.

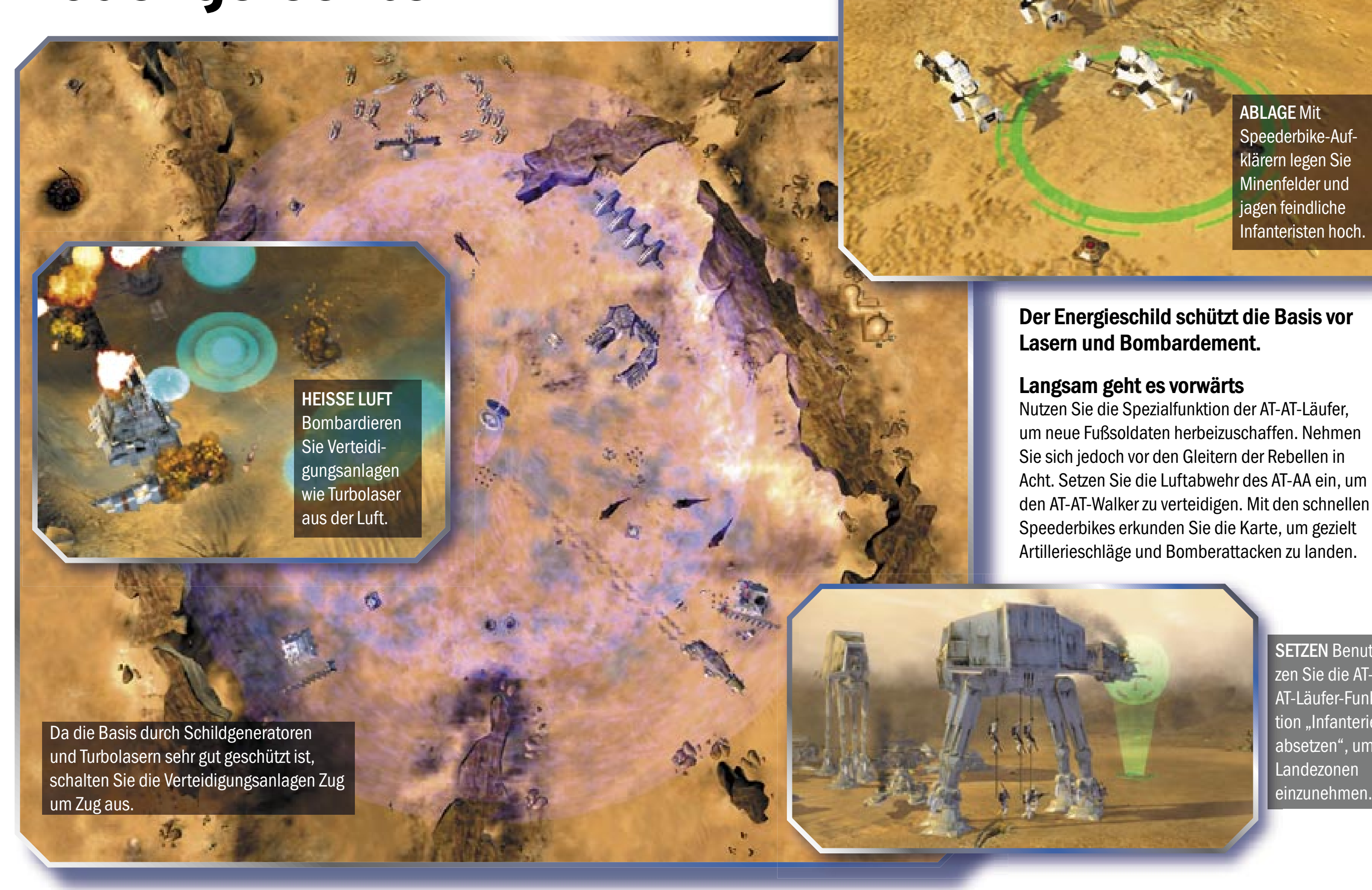
Ein freundlicher Empfang (Imperium)
Die Kundschafter verfügen zwar nicht über eine hohe Feuerkraft, dafür sind sie aber auf ihren motorradähnlichen Speederbikes die schnellste Landeinheit im Spiel. Sie eignen sich hervorragend, um zu Beginn einer Bodenschlacht den Startpunkt der angreifenden Invasionstruppe ausfindig zu machen. Dort angekommen, sorgen sie mit ihrer Spezialfunktion – den Minen – für erste Verluste auf Feindesseite. Diese Attacke ist gegen Infanterie und Artillerie besonders attraktiv. (tm)

Vorschlag für Bodentruppen

Wie beim Raumkampf brauchen Sie nicht alle Bodeneinheiten. Hier die wichtigsten Typen und gegen welche Ziele sie einzusetzen sind.



Bodengefechte



ABLAGE Mit Speederbike-Aufklärern legen Sie Minenfelder und jagen feindliche Infanteristen hoch.

HEISSE LUFT Bombardieren Sie Verteidigungsanlagen wie Turbolaser aus der Luft.

Da die Basis durch Schildgeneratoren und Turbolasern sehr gut geschützt ist, schalten Sie die Verteidigungsanlagen Zug um Zug aus.

SETZEN Benutzen Sie die AT-AT-Läufer-Funktion „Infanterie absetzen", um Landezonen einzunehmen.

Der Energieschild schützt die Basis vor Lasern und Bombardement.

Langsam geht es vorwärts
Nutzen Sie die Spezialfunktion der AT-AT-Läufer, um neue Fußsoldaten herbeizuschaffen. Nehmen Sie sich jedoch vor den Gleitern der Rebellen in Acht. Setzen Sie die Luftabwehr des AT-AA ein, um den AT-AT-Walker zu verteidigen. Mit den schnellen Speederbikes erkunden Sie die Karte, um gezielt Artillerieschläge und Bomberattacken zu landen.

GUT AUFGESTELLT Stellen Sie direkt nach der Landung in den Bauzonen Verteidigungstürme oder Repartur- beziehungsweise Bactastationen auf (links).

WER SUCHET, DER FINDET Um wie hier den Schutzschild auszuschalten, müssen Sie zuerst den Schildgenerator finden und vernichten (unten).

Nur mit der richtigen Mischung haben Sie Erfolg.

Deckung und Angriff
Snowspeeder, Plex-Raketen und die mächtige MPTL-2-Artillerie sind die besten Einheiten der Rebellion. Allerdings sollten Sie nie ohne T2-B-Panzer und normale Rebellen-Soldaten als Unterstützung ausrücken. Im späteren Spiel ersetzen Sie die T2-B-Panzer durch die besseren T4-B-Modelle.

HETZKAMPAGNE Tauchen feindliche AT-AT-Läufer auf, hetzen Sie ihnen Ihre Snowspeeder mit der Schleppkabelattacke auf den Hals.

S

KURZARBEITER MPTL-2-Artillerie macht imperiale Sturmtruppen schnell platt.



Überfallkommando

Die Rebellen haben die Möglichkeit, mit einem kleinen Trupp Landeinheiten die orbitale Verteidigung des Gegners unbemerkt zu umgehen und auf Planeten zu landen. Dort angekommen, richten Sie möglichst viel Schaden an Gebäuden an oder schalten feindliche Helden aus. Im Idealfall ist es sogar möglich, mit einem Überfallkommando den ganzen Planeten unter Kontrolle zu bringen. Raubzüge gestalten sich jedoch schwierig, da Sie zumeist gegen eine Übermacht antreten. Genaue Planung ist wichtig. Wir zeigen Ihnen, wie es geht.

Das richtige Team

Das Überfallkommando darf aus höchstens fünf Einheiten bestehen. Der Spieler sollte sich also gut überlegen, was er mitnehmen will. Natürlich sind Helden von Vorteil. Obi-Wan zeichnet sich dank seiner Heilfähigkeit als hervorragende Unterstützungseinheit aus. Zu empfehlen ist auch der T4-B-Panzer, da er zwei Feuerfunktionen hat (Laser gegen Einheiten und Raketen gegen Gebäude). Dieser Panzer eignet sich im Einsatz gegen Fahrzeuge, Infanterie und Verteidigungsanlagen gleichermaßen. Die MPTL-Artillerie ist ein Wagnis. Es gibt zwar keine Rebelleneinheit mit höherem Schadenspotenzial, allerdings fällt sie durch die niedrige Geschwindigkeit und geringe Panzerung leicht imperialen Fahrzeugen wie dem AT-ST zum Opfer. Der Field Commander ist die beste Infanterieeinheit der Rebellion, da er gegnerische Fußtruppen leicht ausschaltet und die Sichtweite der eigenen Einheiten erhöht. Gegnerische Abwehrstellungen sind so früher erkennbar und zu umgehen.

Han Solo und Chewbacca

Für Raubzüge sind Han Solo und Chewbacca die Helden schlechthin. Sie zählen zusammen als eine Einheit und sind ein hervorragendes Team: Erst legt Han Solo per EMP-Schlag ein gegnerisches Fahrzeuge lahm und dann stiehlt Chewbacca gefahrlos das Vehikel und setzt es gegen Ihren Feind ein. Aber nicht nur Fahrzeuge fallen der EMP-Welle zum Opfer. Auch feindliche Abwehrstellungen werden unbrauchbar gemacht. Geraten die beiden Haudegen in eine kritische Situation, bringen sie sich mit einem kurzen Sprint (Spezialfähigkeit) in Sicherheit

Gesicherte Stellung

Als Erstes sollten Sie nahe liegende Bauplätze einnehmen und dort Abwehrtürme aufstellen. In der Regel haben Sie zwei Bauplätze. Stellen Sie je einen Anti-Infanterie- und Anti-Fahrzeugturm auf. Weitere Landzonen brauchen Sie nicht zu befreien, da Ihnen ohnehin kein Nachschub zur Verfügung steht. Erobern Sie einen dritten oder vierten Bauplatz, errichten Sie dort statt Verteidigungstürmen eine Reparaturanlage und einen Bactatank (Heilung). Sie ziehen sich nach jedem Vorstoß wieder in den von Ihnen kontrollierten Bereich zurück und bringen Ihre Einheiten auf volle Stärke. Verluste können Sie sich bei so einem kleinen Trupp nicht leisten.

Umgebung erkunden

Haben Sie eine Stellung gesichert, erkunden Sie die Karte. Damit keine Übermacht Ihren Trupp überrollt, sollten Sie immer erst Ihre Helden vorausschicken, um aufzuklären. Diese können mehr Treffer einstecken als andere Einheiten. Setzen Sie dafür am besten Han Solo und Chewbacca ein. Bei Feindkontakt hilft die Sprint-Funktion, um den Gegner zum von Ihnen besetzten Bereich zu locken. Haben Sie eine MPTL-Artillerie mitgenommen, übernehmen einfach die mitgeführten Beobachterdrohen den Aufklärungspart.

Wichtige Ziele ausschalten

Sind die Gebäude des Gegners ausfindig gemacht, zögern Sie nicht, den finalen Schlag zu setzen. Anderenfalls spucken Kasernen und Fabriken der Verteidiger immer neue Einheiten aus und der Kampf geht nie zu Ende. Die Schnellspeichertaste (F6) ist dabei Ihr bester Verbündeter. Machen Sie von dieser Funktion ausgiebig Gebrauch, solange sich Ihre Einheiten in sicherer Position befinden. Achten Sie bei einem Angriff darauf, Ihren Trupp in Formation zu halten, da einige Einheiten schneller sind als andere. Weil Ihnen bei einem Überfall keine Luftunterstützung zur Verfügung steht, gilt es, auf andere Weise mit gegnerischen Gebäuden klarzukommen. Diese Aufgabe übernimmt entweder die MPTL-Artillerie oder der T4-B-Panzer im Raketen-Modus. Auch Jedi-Altmeister Obi-Wan kann mit seinem Laserschwert schnell feindliche Strukturen ausschalten. Gegen Abwehrstellungen setzen Sie am besten Han Solos EMP-Schlag (elektromagnetische Pulswelle) ein. Dieser legt das Ziel sofort lahm

Tod aus dem All

Der Todesstern

Für den Fall, dass jemand die vierte Episode der **Star Wars**-Filme verpasst hat: Der Todesstern ist in der Lage, einen ganzen Planeten zu vernichten. Aber wann ist es sinnvoll, ihn einzusetzen? Schließlich können Sie einen vernichteten Planeten nicht mehr einnehmen. Besteht Ihr Imperium nur aus wenigen Systemen, ist es sinnvoller, die Welten zu okkupieren, statt sie zu zerstören. Sparen Sie sich in diesem Fall lieber die 20.000 Credits Produktionskosten und stecken Sie diese in den Bau von beispielsweise vier Sternenzerstörern. Sinnvoll ist der Todesstern, um kriegswichtige Planeten der Rebellion zu vernichten, die extrem stark verteidigt werden. Primärziele sind zum Beispiel die Systeme, auf denen man den Mon-Calamari-Kreuzer bauen kann: Kuat, Sullust, Fondor, Mon Calamari. Haben Sie die Rebellin Mon Mothma auf einem Planeten entdeckt, lohnt sich die Vernichtung per Todesstern, da die Rebellin wichtige Boni bietet. Wollen Sie eine Partie zu Ende bringen, die Sie eigentlich schon gewonnen haben, die sich aber noch hinzieht, pulverisieren Sie einfach jeglichen Widerstand.

Helden zu Land und in der Luft

Einige Helden sind sowohl in Raumschlachten als auch bei Bodengefechten einzusetzen. Dazu gehören Darth Vader, Boba Fett und Han Solo mit Chewbacca. Ob sie aber für beide Konfrontationsarten gleich gut geeignet sind, ist eine andere Frage. Der Sith Lord Vader etwa ist auf dem Boden eine (dunkle) Macht, als Pilot aber nicht gut. Kopfgeldjäger Boba Fett ist für Weltraumschlachten prädestiniert. Mit seiner seismischen Bombe schaltet er mehrere Jagdgeschwader auf einen Schlag aus. Han Solo und Chewbacca eignen sich sehr für Überfallkommandos.

Bodenkämpfe
Darth Vader
Han Solo und Chewbacca

Raumkämpfe
Boba Fett

(tm)



ATTACKE Oberschurke Darth Vader schaltet mit seinem Machtgriff Fahrzeuge und Verteidigungstürme aus.



PERFEKTE KOMBI Han Solo, Chewbacca, Obi-Wan Kenobi, ein Field Commander und T4-B-Panzer.



ÜBERWAFFE Der Todesstern vernichtet Planeten – perfekt, um das Spiel schnell zu einem Ende zu führen.

Spellforce: The Order of Dawn

Phenomic hat die Genres Strategie und Abenteuer ansprechend miteinander verbunden. Wir versorgen Sie mit allen nötigen Tipps. Im Heft finden Sie den ersten Teil unserer Komplettlösung, Teil 2 befindet sich als PDF-Datei auf der Heft-DVD.

Grundlagentipps

Spielen Sie das Tutorial

Ja, es ist etwas langatmig – aber dafür lernen Sie spielend, mit **Spellforce** und dem Click-&-Fight-System umzugehen. Die Lektionen aus dem Trainingsabschnitt bereiten Sie optimal auf das eigentliche Spiel vor.

Zettel und Stift

Diese Utensilien sind Pflicht – schreiben Sie sich auf, wer Ihnen wo welchen Auftrag gegeben hat. Vieles steht in Ihrem Quest-Buch, einige wichtige Dinge aber nicht. Also: Schmierzettel und Stift raus!

Charaktertipps

Krieger oder Magier?

Ein großer Vorteil bei **Spellforce**: Sie können jederzeit Ihren Charakter umbasteln. Sie wählen keine Klasse, sondern lediglich Fertigkeiten. Wer also zunächst einen mächtigen Kämpfer erschafft, kann durchaus zukünftige Punkte auf Magie verwenden.

Vorteil der Nahkämpfer

Wir raten Ihnen dringend, Ihre Heldenkarriere mit kämpferischer Ausrichtung zu starten. Sie können dann zwar nicht so lustig herumfuchteln und tolle Lichteffekte erzeugen, dafür kriegen Ihre Gegner mächtig eins auf die Glocke. Ohne zu viel verraten zu wollen: Es gibt durchaus Keilereien, bei denen Ihnen Stärke, Ausdauer und eine mächtige Waffe aus der Patsche helfen. Wer unbedingt Harry Potter oder Gandalf nacheifern will, nur zu. Sie werden es jedoch ungleich schwerer haben und viel laufen – weglaufen. Unser Tipp: Fangen Sie mit hohen Kämpferwerten an und erlernen Sie später magische Fähigkeiten.

Punktverteilung

Nur zum Spielstart müssen Sie alle verfügbaren Punkte verteilen. Später ist es ratsam, sich die Punkte aufzuheben. Warum beispielsweise Zweihänder weiter steigern, wenn Sie gar keine Waffe besitzen, die den höheren Wert erfordert? Verteilen Sie die Punkte stets zielgerichtet.

Das Inventar

Helden und Güterzüge

Wenn man sich das **Spellforce**-Inventar anschaut, hat man den Eindruck, dass der Held stets von einem Güterzug begleitet wird. Sie können hunderte Waffen, Rüstungen, Runen, Pläne, Ringe und Helme im Gepäck haben und immer noch wie ein Rehlein durch die Fantasy-Welt hüpfen. Um auch nur ansatzweise den Überblick zu behalten, ist intensives Inventar-Management sehr wichtig. Sortieren Sie Ihre Gegenstände sinnvoll (eine Rüstungen-Seite, eine Schwert-Seite ...) und verhökern Sie alles, was keinen unmittelbaren Nutzen für Sie hat. Heben Sie allenfalls besonders mächtige Waffen und Zaubersprüche auf.

Inventar ausmisten

Es ist sinnlos, zwanzig Dolche mit sich herumzuschleppen. Verkaufen Sie stets alte und unbrauchbare Gegenstände. Das gilt auch für Zaubersprüche: Fügen Sie keine Sprüche in Ihr Buch ein, die Sie eh nicht benutzen können, und verkaufen Sie doppelte und schwächere Sprüche beim nächsten Händler.

Das liebe Geld

Wer Spaß an Wirtschaftssimulationen hat, kann gern stundenlang umherstreifen, um den besten Preis für seine Waren zu erzielen. Wer lieber Gegner vermöbelt und die Story vorantreibt, macht sich nichts aus Geld. Sie finden an jeder Ecke Gegenstände und müssen höchst selten einkaufen. Verscheuern Sie den Plunder zu jedem Preis – Geld spielt keine Rolle.

Basisbau

Arbeiter

Ihre emsigen Arbeiter kosten kein Geld und fressen kein Brot – also immer her damit. Wenn mal einer dumm in der Gegend herumsteht, macht das gar nichts. Rufen Sie stets alle verfügbaren Arbeiter aus dem Monument, so können Sie im Bedarfsfall schnell neue Gebäude errichten, ohne die Produktion von Kampfeinheiten zu unterbrechen.

Ressourcen-Gebäude

Die ersten Ressourcen sind im Monument abzuladen. Diese Methode ist sehr ineffizient. Lassen Sie auf diese Weise immer nur so viele Rohstoffe abbauen, wie Sie für den Bau des entsprechenden Ressourcen-Gebäudes benötigen. Beispiel: Wenn die Elfen-Arbeiter vier Fuhren Holz abgeliefert haben, schicken Sie alle vier Mädels zum Bau einer Holzfällerhütte (benötigt 40 Holz).

Platz lassen

Lassen Sie genügend Platz für weiterverarbeitende Gebäude, wie zum Beispiel Schmelzen und Nahrungslager. Diese Einrichtungen sollten so nah wie möglich an den entsprechenden Ressourcen-Gebäuden stehen, um die Wege für die Arbeiter kurz zu halten. Es gibt viele Gebäude, deren Lage in der Basis völlig unwichtig ist: Errichten Sie Haupthäuser, Tempel und Rüstungsgebäude an Stellen, wo sie nicht stören.

Wanderrodung

Nachdem Ihre Arbeiter ein Gebiet komplett gerodet haben, reißen Sie die Holzfällerhütte ab und bauen in bewaldetem Gebiet eine neue. So kommt schneller Holz ins Lager und Sie vermeiden gleichzeitig, dass Ihre Arbeiter auf der Suche nach Bäumen die Basis verlassen und dem Feind in die Arme laufen.

Schutz der Siedlung

Ihre Arbeiter sind völlig schutzlos – sorgen Sie also dafür, dass kein Gegner in die Basis kommt. Schon ein einzelner Goblin kann ganze Produktionen lahm legen, wenn Sie nicht darauf reagieren oder gerade am anderen Ende der Insel beschäftigt sind.

Kampftipps

Suchen Sie Streit

Legen Sie sich so oft und mit so vielen Gegnern wie möglich an. Jeder gewonnene Kampf bringt Erfahrung. Seien Sie jedoch vorsichtig und speichern Sie vor unbekannten Gegnern ab. Wenn Sie sich mit zu vielen Feinden eingelassen haben, ergreifen Sie rechtzeitig die Flucht. Wenn Sie umzingelt sind, gibt es kein Entrinnen mehr. Haben Sie schon zu viel eingesteckt, ist Ihr Held fußlahm und kann seinem Schicksal nicht mehr davonrennen.

Unterstützung in Maßen

Wenn Sie Truppen ausgebildet haben, heißt das noch lange nicht, dass Ihr Avatar sich auf die faule Haut legen kann. Die Einheiten sollen Ihren Helden lediglich unterstützen. Im Gegenzug sorgen Sie mit persönlichem Einsatz dafür, dass Ihre Truppen überleben – das spart Ressourcen.

Große Schlachten

Strengen Sie sich in den großen Schlachten an, den Überblick zu behalten. Setzen Sie Ihren Helden in solchen Kämpfen an den Flanken ein – so vermeiden Sie, dass er im Getümmel umzingelt und eventuell getötet wird.

Einheiten gruppieren

Nutzen Sie die Möglichkeit, Ihre Truppen in Gruppen einzuteilen. Gewöhnen Sie sich an, gleiche Truppenteile stets mit der gleichen Taste („Strg“ + Zifferntasten 1 bis 6) zu belegen. So können Sie mit wenigen Befehlen eine aus den Fugen geratene Armee wieder sortieren. Beispiel: Helden und Avatar auf Taste 1, Nahkämpfer auf 2, Bogenschützen auf 3 und Heiler auf 4.

Lösung Teil 1 - Graufurt

Das Abenteuer beginnt

Ihr Abenteuer beginnt vor der Stadt Graufurt. Halten Sie auf dem Weg Ausschau nach Gegnern und Kisten. Bereits bei den Ruinen an der ersten Kreuzung finden Sie eine Truhe und zwei leicht zu besiegende Waldkreaturen. Nach einem Schwätzchen mit den Brückenwachen geht es weiter Richtung Stadt.

Der Verräter

Kaum sind Sie in dieser Welt angekommen, will man Ihnen auch schon ans Leder. Der Bösewicht macht einen klassischen Fehler – statt sich selbst um Ihr Ableben zu kümmern, überlässt er die Aufgabe dem schwa-

S

chen Laufburschen. Sobald Sie dem Milchbubi gezeigt haben, dass man sich nicht mit Runenkriegern anlegt, folgt ein weiteres Gespräch. Vergessen Sie auf keinen Fall, die Schatulle an sich zu nehmen. Plündern Sie auch die Truhe in der Nähe.

Das erste Monument
Der Weg nach Graufurt ist versperrt. Sie können in aller Ruhe eine Siedlung aufbauen und ein kräftiges Heer zusammenstellen. Wer es eilig hat, konzentriert sich darauf, zehn Rekruten auszubilden – die reichen allemal. Ihr Avatar bewacht den Weg nach Süden: Hier kommt alle paar Minuten ein kleiner Plagegeist angewatschelt.

Die einsame Hütte
Direkt südlich Ihrer Siedlung steht eine Hütte. Legen Sie sich mit dem Dieb an – das bringt neben Erfahrung auch einen wichtigen Gegenstand ein: Tanards Augengläser.

Angriff auf die Goblins
Mit ein paar Rekruten marschieren Sie in das Dorf der Goblins ein und machen es dem Erdboden gleich. In den rauchenden Ruinen finden Sie, etwas versteckt, eine Kiste am Steinbruch. Marschieren Sie weiter Richtung Osten und lehren Sie die Orks das Fürchten.

Überfall auf das Dorf
Man fleht Sie um Hilfe an: Orks überfallen ein friedliches Dorf. Da fühlt man sich doch gleich an der Heldenehre gepackt und greift beherzt ein. Verdreschen Sie die Unholde und der Dank der Gemeinde ist Ihnen sicher. Machen Sie auf dem Weg nach Graufurt noch einen Abstecher nach Westen. Hier plätten Sie einige Höhlenorks und räumen eine Kiste aus.

Die Stadt Graufurt
Wenn Sie mit eigenen Truppen anreisen, stellen Sie sicher, dass alle Mann im Inneren der Stadtmauern sind, bevor Sie sich mit Sartarius unterhalten. Kaum sprechen Sie mit dem Chef von Graufurt, greifen Orks an. Ihnen wird flugs das Kommando über die Stadtwachen übertragen. Schlagen Sie den Ork-Angriff zurück und machen Sie dann wieder Meldung bei Sartarius.

Nebenquests in Graufurt
Bevor Sie nun durch das Portal gen Liannon stapfen, schauen Sie sich um. Sprechen Sie mit Gabar, der direkt neben Sartarius steht. Einen Teil dieser Quest haben Sie schon erfüllt (Tanards Augengläser). Im Osten der Stadt treffen Sie Seno den Zahnbrecher, er hat auch noch einen Auftrag für Sie.

Liannon

Der Weg zum Dorf
Testen Sie Ihre Kampfeskünste an den Wegelagerern und streichen Sie zur Belohnung den Inhalt der zwei Kisten ein. Jenseits des Bachs finden Sie bei der Leiche vom Goblin Wartskin einen rostigen Schlüssel. Dieser öffnet die magische Truhe beim Haus nordöstlich vom Dorf. Darin finden Sie, was Seno der Zahnbrecher sucht. Bringen Sie die Instrumente beim nächsten Halt in Graufurt ihrem Besitzer zurück. Die Augengläser gehören einem alten Zwerg in den südlichen Windwallbergen, die Sie erst sehr viel später betreten. Im Dorf treffen Sie Darius – unterhalten Sie sich mit allen Nichtspielercharakteren.

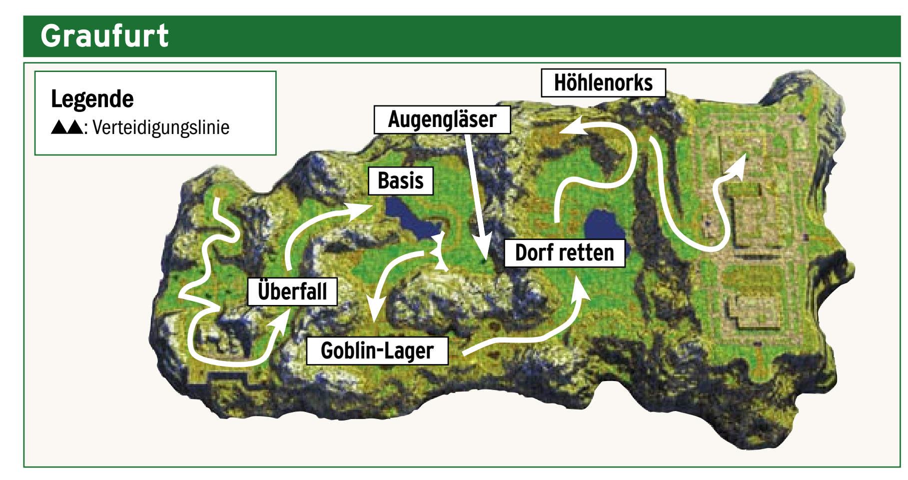
Snarf
Leutnant Celen Fell berichtet Ihnen von einem Goblin Namens Snarf, der hier zu Lande sein Unwesen treibt. Holen Sie sich Verstärkung aus dem Helden-Monument und marschieren Sie gen Westen. Sie fragen sich zu Recht, warum so ein kleiner Plagegeist die Wachen von Liannon dermaßen auf Trab hält. Machen Sie den Unhold lang und sammeln Sie den Dolch ein. Greifen Sie sich auch die Pläne aus der Kiste.

Der Kampf um das Portal
Wenn Sie nun zu Celen Fell zurückkehren und den Dolch überreichen, marschieren die Dorfwachen sofort Richtung Portal los. Preschen Sie voraus und legen Sie die Gegner am Wegesrand um. Am Tor geht es derber zur Sache: Lassen Sie dort die Wachen vor und kümmern Sie sich dann hauptsächlich um den Chef der Rasselbande. Wenn der Weg frei ist, können Sie durch das Portal nach Eloni springen – es gibt aber noch mehr in Liannon zu erledigen.

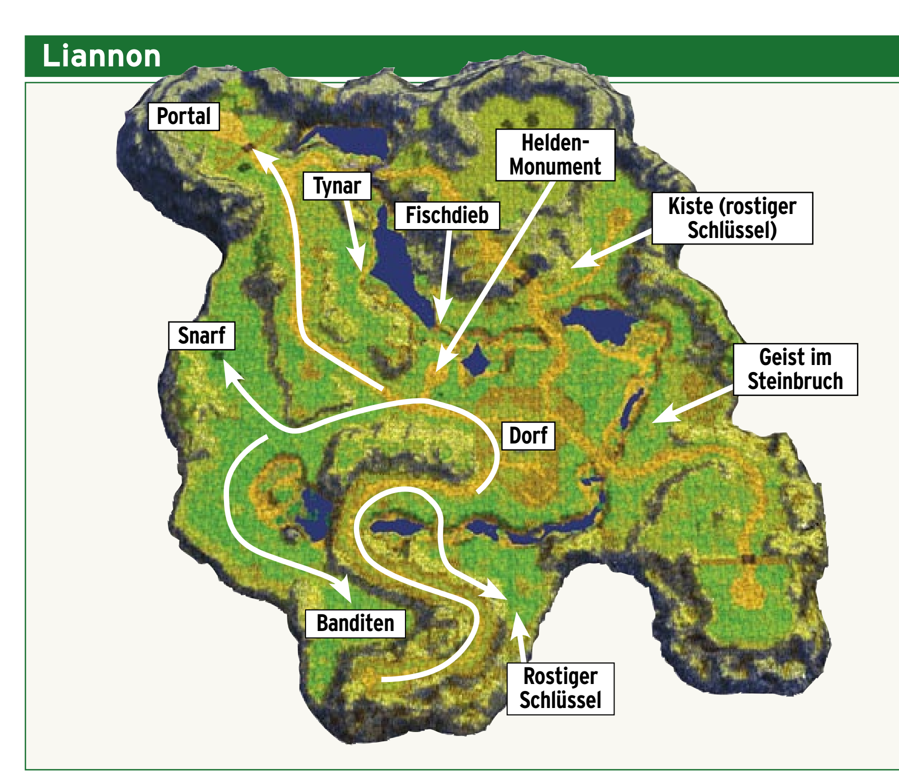
Der Geist im Steinbruch
Brok Dalinger erzählt Ihnen von einem Geist im Steinbruch. Speichern Sie das Spiel ab, bevor Sie sich zum ersten Mal mit dem Gespenst messen – der erste Kampf dürfte kein Problem sein. Bringen Sie anschließend Brok das Schwert und dem Händler Gelfberd westlich vom Monument den Ring. Nun erscheint am Steinbruch ein zweiter Geist, der aber schon weitaus mehr auf der Pfanne hat als sein Vorgänger. Dieser Geist lässt den Federkiel fallen, den Gabar in Graufurt sucht. Nördlich vom Steinbruch finden Sie eine Truhe.

Die Fischräuber
Nördlich vom Monument treffen Sie auf Tyrgar Brannon. Er macht die fischenden Goblins vom anderen Flussufer für sein ausbleibendes Fangglück verantwortlich. Auch wenn Sie das für eine faule Ausrede halten, gehen Sie der Sache nach. Vermöbeln Sie die Goblin-Bande und nehmen Sie den Sack Fische an sich. Tyrgar ist nicht nur zu faul zum Fischen, sondern auch enorm fußlahm. Er schickt Sie mit dem Fisch zum Waffenschmied Sunder, der Ihnen eine Belohnung gibt.

Graufurt



Liannon



Die Banditen
Im Süden lungern einige Banditen herum. Wenn Sie die Meute gehörig aufmischen, erhalten Sie einen Steckbrief und eine alte Axt. Komfortablerweise sind die Empfänger dieser Gegenstände schon im Namen enthalten – der Steckbrief geht an Leutnant Celen Fell und über die Axt freut sich Schmied Sunder.

Eloni

Willkommen im Wald
Die Elfenwelt ist in Not – da kommen Sie gerade recht. Sie haben es zu Beginn nicht schwer, da Sie durch ein Tor vor dem Feind geschützt sind. Prügeln Sie also zunächst die Spinnen platt und bauen Sie dann in aller Ruhe Ihre Basis auf. Während Ihre Arbeiter schuften, kümmern Sie sich um die Gegner im Südwesten und sichern bei dieser Gelegenheit gleich die Aria-Quelle. Der letzte Gegner ist der Verräter Zarn – ihm knöpfen Sie den Schlüssel zum Tor ab.

Auf in den Kampf
Wenn Ihre Armee aufgestellt ist, öffnen Sie das Tor und marschieren den Weg entlang. Sie stoßen auf ein zweites Monument, von dem Sie vorerst die Finger lassen. Schauen Sie ein Stück weiter nach Westen – einige Elfen schließen sich Ihrer Sache an. Achten Sie darauf, dass der Weg zu Ihrem Hauptlager immer durch einige Truppen geschützt ist. Greifen Sie zuerst das Lager im Wald, danach das auf der Anhöhe an. In beiden Lagern finden Sie eine Kiste. Im Kampf erlittene Verluste gleichen Sie durch das Monument sofort wieder aus.

Der Gegenangriff
Kaum ist das Lager auf der Anhöhe zerstört, trauen sich die Mädels wieder vor die Tür. Sie erhalten einige Verstärkungen und bieten alsdann einem entschlossenen Gegenangriff die Stirn. Sie kämpfen den Weg bis zum Portal im Nordosten frei und plündern auf dem Weg eine weitere Kiste.

Die verstreuten Elfen
Insgesamt drei Gruppen versprengter Elfen harren in ihren Verstecken aus. Suchen Sie jede Gruppe auf und schicken Sie die Damen nach Hause; natürlich nur, wenn der Weg wirklich frei ist. Um die Quest zu beenden, sprechen Sie alle drei Gruppenführerinnen nach der Ankunft im Dorf nochmals an.

Die freien Händler und die Bestien
Im Süden treffen Sie auf Jenquai Sonnenlied, der von seinen verschleppten Freunden berichtet. Stoßen Sie mitsamt Ihrer Truppen durch das Tor und mischen Sie die fettleibige Oger-Truppe auf. Zerstören Sie den Steinbruch, um die Händler zu befreien. Wo Sie schon mal da sind, vertrimmen Sie auch noch die Wolfsbestien: Deren Felle geben Sie entweder der Elfin Ashawe oder verkloppen sie zu Höchstpreisen beim Händler. Die eben befreite Händlerin ist auf der Suche nach Ariafrost. Diese reinen Kristalle bewacht im Norden ein mächtiger Drache – ohne Armee sollten Sie sich diesem Monster auf keinen Fall nähern.

Sharknar
Im Lager der Bestien finden Sie einen Gefangenen namens Istur Ash. Er trägt Ihnen auf, den besessenen Sharknar zu besiegen. Dies ist keine Aufgabe für egozentrische Helden – nehmen Sie Ihre Truppen für diesen Kampf mit. Sobald Sharknar hinüber ist, erscheint der Traumdieb. Mit einer ausreichend starken Truppe sind beide Gegner kein Problem.

Weitere Quests
Die Elfin Swerdis bittet Sie, ein Heilmittel aus Graufurt zu besorgen. Die Händlerin Valdis finden Sie im Nordosten von Graufurt.

Leafshade

Sergeant Einar
Es ist doch immer das Gleiche – kaum stolpert man durch ein Portal, kommt jemand mit schlechten Nachrichten. Diesmal hält Sergeant Einar die Botschaft parat: Das ganze Land ist von Orks und Goblins besetzt. Ihnen stehen zwei Monumente und jede Menge Rohstoffe zur Verfügung. Halten Sie sich nur von der Schlucht fern – wenn der Alarm ausgelöst wird, geht der Kampf los. Um an Aria zu kommen, statten Sie den Banditen im Westen einen Besuch ab. Bauen Sie Ihre Basis auf und steigern Sie das Einheitenlimit auf 50 – Sie brauchen jede Einheit.

Vorstoß nach Norden
Stoßen Sie mit vereinten Kräften nach Norden vor. Vergessen Sie nicht, den beiden Anhöhen mit den Goblin-Wachen einen Besuch abzustatten. Spätestens im zweiten Lager finden Sie Köpfe! Befragen Sie Einar zu dem grausigen Fund. Sie erfahren, dass es für fünf Köpfe eine Belohnung gibt – dafür macht man sich doch gern den Rucksack schmutzig.

Die Belagerung
Sie kommen nach heftigen Kämpfen zum zweiten Monument. Jetzt heißt es: Die Masse macht's! Bauen Sie die Rüstkammer – die Pläne dafür haben Sie zuvor gefunden. Ersetzen Sie Ihre Rekruten durch Landsknechte und Paladine. Während Sie Ihre Truppen aufstocken, marschieren Sie mit Ihren Helden und einigen Soldaten nach Norden. Dort sammeln Sie im Kampf gegen eine große Spinne und einen Skelettbeschwörer ordentlich Punkte. Im Anschluss geht es östlich vom Monument einigen Krabblern und einem Sensenkriecher an die Chitinhaut.

Befreiung der Elfen
Sichern Sie sich die Kampfkraft der Elfen, indem Sie die verschleppten Mädels retten. Folgen Sie dem Weg südlich des Monuments. Sobald Sie die Geiseln erspähen, müssen Sie schnell handeln. Verwickeln Sie alle Gegner in Gefechte, damit diese ihre Gefangenen nicht töten können.

Angriff Phase 1
Schlagen Sie sich über die Brücke auf den ersten Platz vor. Passen Sie auf die Türme auf, deren Feuergeschosse können Ihren Helden zur Strecke bringen. Wenn Sie den ersten Platz erobert haben, schicken Sie die Bogenschützen auf die Anhöhen. Mit dieser Aufstellung erledigen Sie alle Gegner, die aus dem Festungskessel brechen wollen. In der Zwischenzeit ersetzen Sie gefallene Soldaten durch neue Einheiten. Starten Sie Phase 2 erst, wenn Ihre Armee wieder vollzählig ist.

Angriff Phase 2
Die Bogenschützen müssen wieder von den Anhöhen herunter und hinter die Nahkämpfer. Lassen Sie die Soldaten die Türme angreifen, während Ihr Avatar und die Helden sich um einzelne Gegner kümmern. Wenn die Wachtürme hinüber sind, müssen die Ge-

Eloni

Legende

1. Verräter Zarn (Schlüssel)
2. Monument
3. Elfen-Verstärkung
4. Monument
5. Händler-Quest
6. Steinbruch
7. Sharknar
8. Drache (Ariafrost)

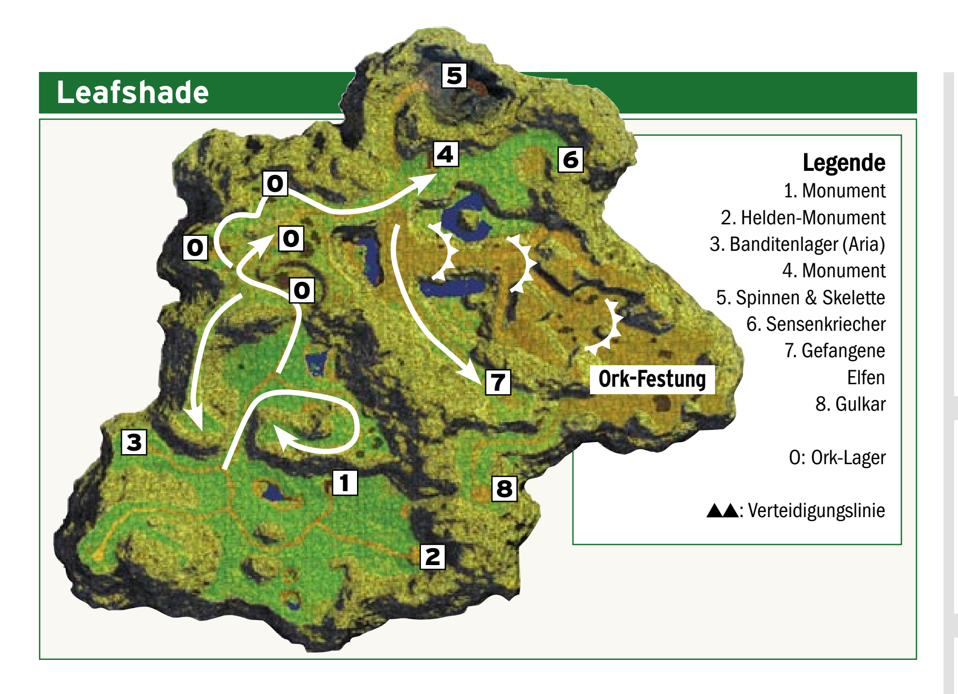
E: verstreute Elfen

▲▲: Verteidigungslinie

Dorf der Elfen

S

Leafshade



bäude zerlegt werden, um den Nachschub an Gegnern zu verringern. Ist dieser Platz gesäubert, gehen Sie erneut in die Defensive. Wenn die ausgedünnten Reihen wieder aufgefüllt sind, wagen Sie den letzten und entscheidenden Angriff auf den letzten Teil der Festung.

Angriff Phase 3

Der Ork-Obermacker hat gegen Ihre Armee nichts zu melden – genauso wenig wie der Rest seiner Basis. Liegt alles in Trümmern, prahlen Sie bei Einar mit dem Erfolg. Der will Sie sofort in die nächste Welt schleppen – lassen Sie ihn ziehen. Sie schauen sich erst hier um.

Gulkar

Im Süden der Festung zweigt ein Weg ab – er führt auf einen Hügel, auf dem Sie Bekanntschaft mit Gulkar machen. Ganz ohne Hilfe dürfte es Ihnen schwer fallen, diesem hässlichen Fratz den Garaus zu machen. Holen Sie Ihre Schergen zu Hilfe. Sie finden bei Gulkar die Beschwörerkreide. Wie Sie sich sicher erinnern, sucht Gabar in Graufurt dieses Objekt.

Zurück zum Monument

Die Elfe Sinwen wartet noch auf Sie: Erzählen Sie von der Befreiung der anderen Elfen. Obendrein sollten Sie alle Materialien gefunden haben, um Ihre Belohnung zu erhalten. Fehlt Ihnen etwas, so haben Sie es in der Festung liegen gelassen. Direkt am Portal finden Sie Pläne für Elfen-Gebäude und Einheiten.

Shiel

Wiedersehen mit Einar

Das war ja klar: Einar wartet direkt hinter dem Portal auf Sie. Im Lager erfahren Sie, dass der Oberchef der letzten Truppen hier vergiftet wurde und Sie gefälligst zur Apotheke in Liannon rennen sollen.

Ausflug nach Liannor

Sie könnten den Stein benutzen, aber das Portal ist ganz in der Nähe und Sie haben obendrein die Chance, einige Minotauren zu vermöbeln. Vergessen Sie aber nicht, die Behausungen der Viecher zu zerstören – ansonsten erscheinen immer neue Gegner. Hüpfen Sie durch das Portal nach Liannor und gehen Sie schnurstracks zu Shan Muir. Diese schickt Sie auf Kräutersuche.

Goblin Burgle

Die Kräuter werden hinter dem Tor im Norden angebaut. Doch dort treibt ein böser Goblin sein Unwesen. Die Sache ist wirklich leicht: Tor auf, Goblin tot, Quest erledigt. Die hässlichen kleinen Plagegeister sind keine Gegner für Sie. Folgen Sie dem Weg noch ein wenig, um auf Klingzog zu treffen. Ziehen Sie dem kleinen Kerl die Leggings aus, der Stoff ist magisch und kann von der Näherin Tanara in Graufurt zu einer magischen Hose umgearbeitet werden. Kehren Sie mit dem Kraut zurück zu Shan Muir. Mit der Medizin geht es wieder ins Lager nach Shiel. Nach einem Schwätzchen mit dem genesenen Kommandanten erhalten Sie eine Hand voll Truppen.

Zum Elfen-Monument

Folgen Sie dem Weg auf der Anhöhe. Sobald die Ork-Wachen Sie erspähen, sorgen Sie dafür, dass die dicken Jungs es nicht ins Lager schaffen. Holen Sie sich am Helden-Monument Verstärkung, während die ersten Elfen-Arbeiter Ressourcen sammeln.

Belagerung

Aus dem Osten stoßen immer wieder Ork-Truppen zum Elfenlager vor. Einige Bogentürme und zusätzlich ausgebildete Bogenschützen halten diese Angriffe ab. In der Zwischenzeit suchen Sie und Ihre Helden Streit. Die ganze Karte ist mit kleinen Banditenposten übersät. Besetzen Sie auf Ihrem Kreuzzug auch das Menschen-Monument. Da Sie hier keine Aria-Reserven haben, konzentrieren Sie sich auf die Ausbildung von Landsknechten. Zusammen mit den Elfen-Schützen können Sie zum Verteidigungspunkt auf der Anhöhe vorrücken und die Orks in Schach halten.

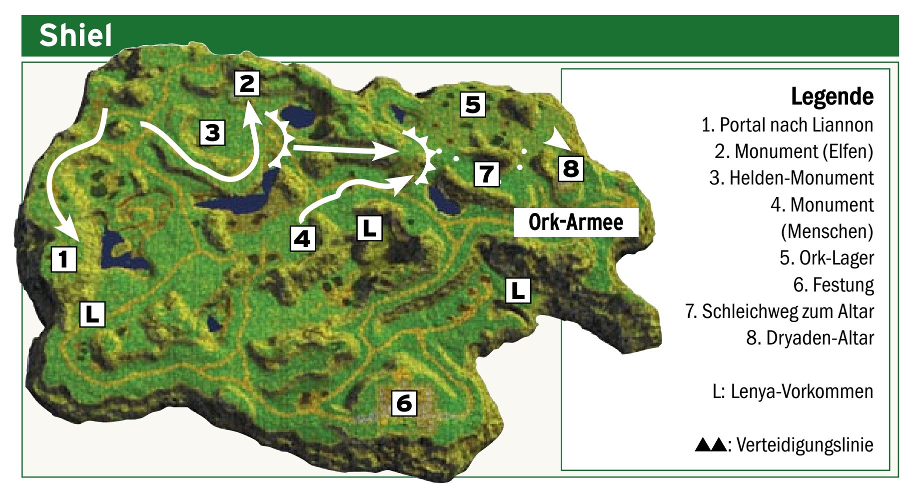
Banditen-Keilerei

Laufen Sie das gesamte Land mit Ausnahme der Ork-Festung ab. Sie heimsen jede Menge Erfahrung ein und sorgen gleichzeitig dafür, dass Ihre Siedlungen nicht aus dem Hinterhalt angegriffen werden. Merken Sie sich schon jetzt, wo sich die Lenya-Felder befinden (siehe Karte unten: Shiel). Im Süden finden Sie die Festung, die es zu befreien gilt.

Festung erobern

Die Ork-Attacken im Norden lassen sich zunächst leicht zurückschlagen. Holen Sie einige Truppen nach Süden, um zusammen mit den Helden die Festung zu stürmen. Sobald die Luft rein ist, ziehen die ursprünglichen und reichlich feigen Bewohner wieder ein. Es gibt nur einen Weg, die riesige Ork-Armee vor dem Portal zu schlagen. Die Sache hat jedoch einen Haken: Sie müssen am Altar im Nordosten 1.000 Einheiten Lenya opfern. Um diese große Menge zusammenzubekommen, sind sämtliche Felder abzuernten. Bauen Sie an jedem Feld einen Lenya-Sammler. Auf dem eingezeichneten Weg kommen Sie unbemerkt zum Altar. Sobald Sie die 1.000 Einheiten haben, können Sie des Nachts fünf Dryaden beschwören. Nur fünf? Gegen eine Armee? Aber hallo! Lassen Sie die Baumgeister mal machen, Sie werden Ihre wahre Freude daran haben! Wenn alle Orks das Zeitliche gesegnet haben, holen Sie sich fix die Pläne aus der Kiste und statten der Festung im Süden noch einen Besuch ab. Beim Anführer der Ork-Festung haben Sie eine Goldkette gefunden: Geben Sie das Schmuckstück dem Kommandanten Tynar. (fw/sw)

Shiel



DTM Race Driver 3

Das Rennfahrerleben ist hart. Damit Sie die Karriereleiter von DTM Race Driver 3 möglichst schnell hochfallen, haben wir die besten Tipps für Sie zusammengetragen. Start frei!

Allgemeine Tipps

Der richtige Antrieb

Autos mit Vorder- oder Allradantrieb sind auf der Strecke leichter zu kontrollieren als Heckschleudern. Heckgetriebene Wagen haben zwar meist einige Pferdestärken mehr unter der Haube, brechen aber auch wesentlich schneller aus. Als Anfänger sollten Sie deshalb unbedingt einen Front- oder Allradantrieb wählen.

Gute Karten

Wer einen Platz auf dem Siegertreppchen ergattern will, sollte vorausschauend fahren. Entweder üben Sie so lange, bis Sie den Streckenverlauf auswendig kennen oder Sie benutzen die Minikarte links unten auf dem Bildschirm. Hier erkennen Sie auf einen Blick, wie scharf die nächste Kurve ist und noch wichtiger: In welche Richtung geht es weiter? Diese Information ist unverzichtbar, um den Bremsweg richtig zu bestimmen. Außerdem können Sie so einschätzen, ob sich der Einsatz der Handbremse lohnt oder ob man doch lieber normal in die Eisen steigt. Gerade beim Einsatz der Handbremse verlieren **DTM 3**-Anfänger schnell die Kontrolle und machen einen unfreiwilligen Ausflug in die Botanik.

Richtig lenken

Wie stark der Wagen auf Lenkbewegungen reagiert, hängt von der aktuellen Geschwindigkeit ab. Generell gilt: Je schneller Sie fahren, desto sensibler reagiert das Gefährt. Außerdem: Jede Lenkradbewegung kostet Sie ein paar Stundenkilometer. Deshalb ist es wichtig, auf Geraden lediglich geringfügige Korrekturen vorzunehmen, um möglichst nahe an die Spitzengeschwindigkeit heranzukommen. Wenn Sie weniger als 80 Sachen fahren, ist nahezu jeder Wagen so stabil, dass ihn sogar harsche Lenkbewegungen nicht aus der Kontrolle bringen.

Für Stimmung sorgen

Wenn Sie sich im dicht geschlossenen Feld bewegen, gibt es einen einfachen Trick, die gegnerischen Fahrzeuge ins Chaos zu stürzen. Fahren Sie einfach Ihrem Vordermann an einer Seite sanft ins Heck. Meist verliert der KI-Kollege die Beherrschung über sein Fahrzeug, stellt sich quer und blockiert die Straße. In engen Kurven ist diese Technik besonders effektiv. Die Computergegner bremsen so stark ab, dass Sie viel Boden gutmachen können. Scheuen Sie sich nicht, mit überhöhter Geschwindigkeit in die Kurve zu brettern und die Computergegner als Notbremse zu missbrauchen. So bringen Sie die Widersacher aus dem Konzept und gelangen an die Spitze des Feldes. Wer es allerdings zu bunt treibt, bekommt eine Verwarnung. Mit ein wenig Übung wissen Sie genau, wie weit Sie gehen dürfen.

Geben Sie Gummi

Starke Lenkbewegungen, Vollbremsungen und Durchdreher nutzen die Reifen stark ab. Wer sehr ruppig fährt, muss sogar damit rechnen, dass ein Reifen platzt. Um dem entgegenzuwirken ist es ratsam, geschmeidig anzufahren und nicht zu abrupt in die Eisen zu steigen. Den Zustand der Reifen entnehmen Sie den Symbolen rechts unten auf dem Bildschirm. Wenn die sich rot färben, ist es höchste Zeit, an die Box zu fahren und ein paar neue Gummis aufzuziehen.

Vorsicht vor dem Heck

Bei Autos mit ausladender Achsenaufhängung achten Sie lieber darauf, dass sich Ihr Fahrzeug nicht mit den Gegnern verkeilt. Gerade bei empfindlichen Vehikeln bedeutet solch ein Akt oft schon das Ende des Rennens oder Sie verlieren so viel Zeit, dass ein Podiumsplatz in unerreichbare Ferne rückt. Lassen Sie in solchen Fällen immer genügend Abstand zum Vordermann.

Halten Sie sich vom Gras fern

Egal, in welchem Rennen oder mit welchem Auto: Der Untergrund entscheidet über die Bodenhaftung. Noch nie wirkte sich die Bodenbeschaffenheit so deutlich auf das Fahrverhalten aus wie in diesem dritten Teil der Serie. Während Sie in **DTM 2** noch locker über den Grünstreifen abkürzen konnten, zieht eine solche Aktion nun zum Beispiel einen Dreher nach sich. Außerdem sind die Schiedsrichter wesentlich pingeliger, wenn es um das Verlassen der Strecke geht, und nahezu jeder Versuch, sich einen kleinen Vorteil zu verschaffen, resultiert in einer Zeitstrafe. Es kommt noch schlimmer: Nach einem Ausflug ins Grüne ist es nicht damit getan, behutsam auf die Strecke zurückzufahren, denn der Rasen hinterlässt deutliche Spuren an Ihren Reifen. Zurück auf dem Asphalt steuert sich das Auto immer noch sehr ungenau und erst nach einigen hundert Metern ist die Grasschicht vom Reifen abgerieben. Also: Immer schön auf der Strecke bleiben und vermeintliche Abkürzungen meiden.

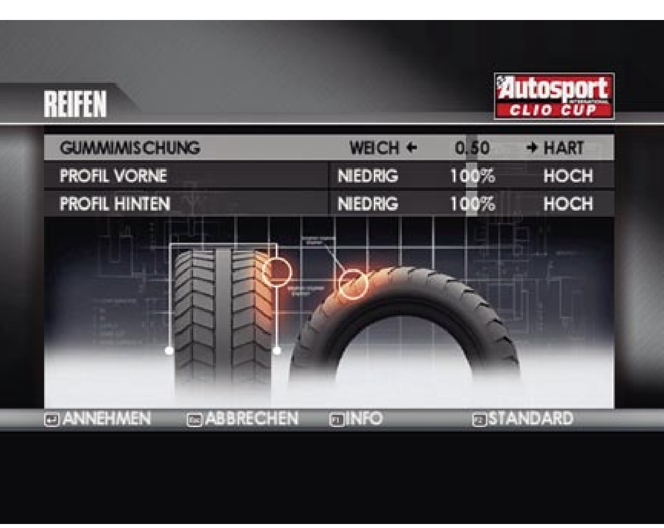
Alter Pauker

Wer Trainingsläufe als nervige Zeitverschwendung ansieht, liegt falsch. Hier können Sie in aller Ruhe die Fahreigenschaften Ihres Gefährts studieren und die Strecke genau unter die Lupe nehmen. Wenn Sie den Verlauf beherrschen und über tückische Stellen Bescheid wissen, fährt es sich wesentlich entspannter. Erst wenn Sie die Kurse nach vielen Spielstunden auswendig kennen, dürfen Sie auch mal eine Trainingseinheit überspringen. Doch gerade bei anfälligen

D



VORSICHT, FALLE! Bei einem Auto mit ausladender Achsenaufhängung besteht die Gefahr, dass es sich mit einem gegnerischen Fahrzeug verkeilt.



DAS RICHTIGE PROFIL Bei dreckiger Fahrbahn oder Offroad-Strecken brauchen Sie viel Profil, auf gut asphaltierten Kursen dagegen blanken Gummi.

ANZEIGE Beobachten Sie stets die Schadensanzeige. Färbt sich ein Teil rot, ist ein Boxenstopp angesagt.



GOLDIG Der Führende in der Gesamtwertung ist im Display goldfarben markiert.



KONTROLLBLICK Per Rückspiegel haben Sie nicht immer den besten Überblick. Sehen Sie sich öfter mal um.

Autos ist es von großem Nachteil, mitten im Feld zu starten, da Sie beim Versuch, sich an den Widersachern vorbeizumogeln, schnell anecken und Totalschaden erleiden. Fahren Sie, bis Sie die beste Trainingszeit erreichen und die Poleposition einheimsen. Nun können Sie das Feld direkt nach dem Signal hinter sich lassen und Start-Kollisionen vermeiden.

Klassentreffen

DTM 3 strotzt vor Abwechslung. Die Anforderungen der Rennklassen gehen genauso weit auseinander wie die täglichen Benzinpreise. So fährt sich logischerweise eine Rallye-Schüssel anders als der elegante Formel-Flitzer. Bevor es ernst wird, machen Sie sich mit dem aktuellen Gefährt vertraut und passen eventuell die Einstellungen im Tuningmenü an. Das gilt besonders bei Kursen, die Unebenheiten aufweisen.

Ein guter Tropfen

Auch das Wetter hat einen gewichtigen Einfluss auf das Fahrverhalten. Während Schnee und überfrierende Nässe die Bodenhaftung massiv einschränken, ist das bei Regen nur ab Tempo 100 der Fall. Bremsen Sie also wesentlich dosierter. Wählen Sie dazu unbedingt eine analoge Bremsfunktion. Mit der Tastatur benötigt man sehr viel Fingerspitzengefühl, um den Nachteil auszugleichen. Das kann in Schrecksekunden Ihr Verhängnis sein.

Spieglein, Spieglein

Behalten Sie das Geschehen hinter sich stets per Rückspiegel im Auge, denn die KI-Gegner versuchen häufig, Sie seitlich oder von hinten zu rammen. Dies ist besonders in der letzten Runde eines Rennens der Fall. Hier müssen Sie besonders aufmerksam sein.

In der Ruhe liegt die Kraft

DTM 3 spielt sich mit Lenkrad oder gutem Gamepad am besten. Die analoge Steuerung macht die Rennen wesentlich ruhiger und das Fahrgefühl ist intensiver, wenn man ein authentisches Lenkrad vor der Nase hat.

Bloß keinen Krach!

Obwohl **DTM 3** eine Mischung aus Arcade und Simulation ist, gilt es, heftige Kollisionen unter allen Umständen zu vermeiden. Während die Rennaufsicht über den ersten Zwischenfall eventuell noch hinwegsieht beziehungsweise nur eine Ermahnung ausspricht, droht beim nächsten Regelverstoß eine saftige Zeitstrafe, welche die Erfolgschancen gewaltig senkt. Bei schweren Unfällen disqualifiziert man Sie unter Umständen sogar sofort. Gehen Sie also immer schön diszipliniert zu Werke!

Aus Schaden wird man klug

Werfen Sie oft einen Blick auf die Schadensanzeige unten rechts auf dem Bildschirm. Sobald sich ein wichtiges Teil rot einfärbt, bricht die Leistungskurve Ihres Wagens deutlich ein und Sie sollten unbedingt an die Box fahren – es sei denn, Sie befinden sich in der letzten Runde und retten sich mit letzter Kraft über die Ziellinie. Da Stopps auch bei geringfügigem Schaden viel Zeit in Anspruch nehmen, sollten Sie maximal ein Mal pro Rennen in die Boxengasse einbiegen. Bedenken Sie, dass in manchen Rennen ein Boxenstopp sogar Pflicht ist. Zögern Sie diese Unterbrechung so lange heraus, bis sie wirklich nötig wird.

Kurvenstark

Je enger die Kurve, desto früher sollten Sie anbremsen. Bei einer Vollbremsung verlieren Sie an Bodenhaftung und können nicht weit genug einlenken. Außerdem verringern solche Manöver die Lebenszeit der Reifen. Setzen Sie die Handbremse nur dann ein, wenn Sie sich mit dem Bremsweg verschätzt haben und den Wagen herumreißen müssen.

Strafe muss sein

Kurven bieten die besten Möglichkeiten, um Plätze gutzumachen. Wie im echten Rennfahrerleben ist es sinnvoll, innen an den Gegnern vorbeizuziehen. Achten Sie jedoch darauf, nicht einen Millimeter über die Streckenmarkierung zu düsen, da Sie sonst eine Strafe riskieren. Zögern Sie jedoch nicht, nervige Kollegen von der Ideallinie zu schubsen. Wenn Sie mit mäßiger Gewalt in die Gegner hineinfahren, drücken die Schiedsrichter fast immer ein Auge zu. Nachdem Sie den Scheitelpunkt erreicht haben, geben Sie Vollgas.

Kommen Sie gut weg!

Um einen möglichst guten Start hinzulegen, ist optimaler Reifengrip unerlässlich. Das bedeutet, der obere Balken muss rot und der Drehzahlmesser im niedrigen bis mittleren Bereich sein. Hier ist eine analoge Steuerung unerlässlich. (rw)



ÜBERHOLEN In den Kurven können Sie gleich mehrere Plätze gutmachen. Überholen Sie innen in der Biegung und geben Sie am Scheitelpunkt wieder Vollgas.



DER TURBOSTART Achten Sie darauf, dass der rote Balken beim Signal im roten und der Umdrehungsmesser im niedrigen Bereich liegt.

Die Sims 2: Open for Business

Mit Luxusgütern handeln, Eintritt für Konzerte verlangen, Filialen gründen – die Möglichkeiten in Open for Business sind weit und zum Teil unübersichtlich. Folgen Sie unseren Tipps für sichere erste Schritte im Existenzgründer-Add-on für Die Sims 2.

Das eigene Geschäft

Entweder im Eigenheim oder auf einem zuvor gekauften Gemeinschaftsgrundstück starten Sie in **Open for Business** die Karriere als Unternehmer. Doch selbst wenn Sie mit einem bestehenden Sim beginnen, der genug Geld hat, ein großes Gemeinschaftsgrundstück zu erstehen, raten wir zur Heimarbeit: Die eigene Finca erleichtert die ersten Schritte, weil Sie etwa zum Schlafen oder Kochen nicht zwischen Zuhause und Laden pendeln müssen. Über den PC oder das Telefon trägt Ihr Schützling seine Unternehmung ein und schafft im Kaufmenü „Sonstige Elektrogeräte" eine Kasse an. Platzieren Sie die am besten so auf dem Gelände, dass eine Warteschlange von zwei bis drei Personen bequem Raum findet, ohne Durchgänge zu blockieren. Unerlässlich ist ein „Geöffnet"- / „Geschlossen"-Schild, mit dem Sie die Öffnungszeiten bestimmen, zu finden im Kauffenster „Dekoration". Der beste Startzeitpunkt ist unmittelbar vor einem oder zwei freien Tagen, damit Sie die Selbstständigkeit ausprobieren können, ohne den sicheren Geldfluss der angestammten Arbeit zu verlieren.

Privaträume absperren

Verbarrikadieren Sie jene Bereiche Ihres Hauses, die Kunden nicht betreten sollen, sonst kann es beispielsweise passieren, dass das Bett belegt oder das Abendessen verspeist ist. Durch einen Klick auf beliebige Türen versperren Sie den Durchgang für Publikumsverkehr – nach Wahl dürfen nur noch Personal, Haushaltsangehörige oder Sie selbst abgetrennte Räume betreten.

Sortiment aufbauen

Fehlen nur noch die Waren: Öffnen Sie das gewohnte Einkaufsmenü und aktivieren Sie, um günstigere Preise zu erhalten, den „Großhandel"-Modus im neuen Eingabefeld in der oberen rechten Bildschirmecke. Links bestimmen Sie bereits vor der Anschaffung den Verkaufspreis – entscheiden Sie sich für „Durchschnitt" oder „Teuer", um ausreichend Gewinn zu erwirtschaften, ohne Kunden zu vergraulen. Auf diese Weise angeschaffte Objekte stehen sofort zum Verkauf. Ob Gemälde, Blumen, Fernseher, Billardtische oder Möbel die Ausstellfläche füllen, bleibt ganz Ihrer Vorliebe überlassen. Eine Edelboutique bringt mehr als ein Ramschladen mit Wühltisch: Wählen Sie keine Gegenstände, die im Einkauf weniger als 200 Simoleons kosten – andernfalls müssen Sie nämlich Unmengen verkaufen. Je höher der Einkaufspreis, desto höher der Gewinn.

Die ersten Kunden

Wählen Sie eine Kameraposition, mit der Sie die gesamte Verkaufsfläche überblicken, und beobachten Sie die neu ankommenden Gäste. Die Kundentreue, markiert durch Sterne, die über den Köpfen erscheinen, ist der wichtigste Faktor für die Entwicklung des Geschäfts: Durch Sterne steigen Sie in höhere Ränge auf und erhalten günstigere Einkaufspreise oder andere Boni. Wichtig: Wenden Sie die Interaktion „Verkaufen/einfacher Verkauf" auf jeden Interessenten an. Wer sich übergangen fühlt, verliert Kundentreue.

Weniger Wartezeiten

Lassen Sie Käufer nicht lange an der Kasse warten – gerade am Anfang sollten Sie schnell auf Kundschaft reagieren, weil der ungeübte Sim Beträge nur langsam eintippt und sich ständig die Finger in der Geldschublade klemmt.

Bestand auffüllen

Anstelle vergriffener Gegenstände treten „Ausverkauft"-Zeichen. Ein Klick darauf füllt den Vorrat wieder auf. Alternativ können Sie Ihre Figur anweisen, selbstständig alle leeren Stellplätze neu zu besetzen – praktisch, wenn große Mengen abgesetzt wurden. Dabei neigt Ihr Sim jedoch dazu, Zeit mit unnötiger Suche zu verschwenden; behalten Sie ihn im Auge und brechen Sie den Vorgang ab, sobald alle Bestände aufgestockt sind. Wenigstens die Hälfte Ihres Sortiments sollte jederzeit verfügbar sein, um Kunden nicht zu verärgern. Gewinn bringende, teure Posten haben Priorität.

Gute Bewertung erhalten

Frühzeitig taucht während der normalen Öffnungszeiten ein Sim mit einem Notizblock auf, den Sie bevorzugt behandeln sollten, um eine gute Bewertung zu erhalten – das verbessert Ihren Ruf und stärkt den Kundenzustrom. Testkriterien sind unter anderem freundlicher Service, Sauberkeit im Verkaufsbereich, ein aufgefülltes Angebot und Ablenkungsmöglichkeiten, etwa Flipperautomaten und Fernseher. Keine Sorge, falls Geld und Zeit für all das nicht reichen: Auch eine schlechte Bewertung treibt Sie nicht in den Ruin.

Talente und Entwicklung

Persönliche Fähigkeiten

Übung macht in **Open for Business** tatsächlich den Meister: Je öfter und länger ein Sim an der Kasse steht, Verkaufsgespräche führt oder Waren einkauft, desto ausgeprägtere Fähigkeiten entwickelt er, veranschaulicht durch Talentabzeichen im Menü „Persönlichkeit". Er kassiert und füllt Bestände schneller und lernt fortgeschrittene Verkaufstechniken wie „Blenden".

Geschäftsvorteile

Für jede Rangstufe, die Ihre Unternehmung durch Kundentreuesterne aufsteigt, dürfen Sie einen von 25 Geschäftsvorteilen freischalten. Setzen Sie zu Beginn vor allem auf niedrigere Einkaufspreise, um eine gute Grundlage für den Ausbau zu schaffen. Anschließend lohnen sich vor allem die Fertigkeiten „Stimmung abschätzen", „Wunsch erahnen" und „Ziel suchen" – so finden Sie

S

Techniken für fortgeschrittene Verkäufer

Die Verkaufsgespräche sind witzig animiert und führen je nach angewandter Technik zu höchst unterschiedlichen Ergebnissen.



EINFACHER VERKAUF Falsch machen können Sie mit dieser Variante nichts – allerdings dauert es auch mit Abstand am längsten, zweifelnde Kunden von einem Gegenstand zu überzeugen.



BLENDEN Wild gestikulierend schwärmt Ihr Sim von seiner Ware. Springt der Gesprächspartner an, schreitet er augenblicklich zum Kauf – wenn nicht, ist die Stimmung dahin.



AGGRESSIVER VERKAUF Setzt der Verkäufer Kunden unter Druck, gehen die in Deckung. Das ist wirkungsvoller als der „Einfache Verkauf", funktioniert jedoch nicht immer.



MANIPULIEREN Vorsicht, auch diese übernatürliche Verkaufstaktik (aus dem Menü „Geschäftsvorteile") funktioniert nicht immer und führt in jedem Fall zum Verlust von Kundentreue.

in der später wachsenden Besuchermenge die kaufwilligsten Kunden.

Verkaufstechniken

Nicht zu aufdringlich

Die zusätzlichen Verkaufstechniken, die Ihr Sim durch Talentabzeichen erhält, führen nicht immer zum Erfolg. Selbst wenn Sie Gegenstände zu einem günstigeren Preis anbieten, erfreut das nicht alle Geschäftspartner. „Blenden“ und „Aggressiver Verkauf“ sind mit Bedacht einzusetzen – „Einfacher Verkauf“ ist der sichere Weg.

Kunden ruhig ausnehmen

Alle Besucher in Ihrem Geschäft besitzen unbegrenzte Finanzmittel, schrecken Sie also nicht davor zurück, ihnen Luxusgüter in großen Mengen anzudrehen. Suchen Sie sich Opfer: Funktioniert „Blenden“, der schnellste Weg zum Verkauf, bei einem Kunden (Familienfreunde sind die idealen Ziele), führen Sie ihn zu den teuersten Artikeln und setzen es dort erneut ein. Gehen darf der Käufer erst, wenn „Blenden“ nach einiger Zeit nicht mehr wirkt (meist beim vierten oder fünften Gegenstand). Weitere Versuche, außer mit „Einfacher Verkauf“, sind zwecklos.

Eigene Sims verlieren kein Geld

Falls Sie mehr als eine Familie in einer Nachbarschaft erstellt haben: Fürchten Sie nicht um deren Vermögen, wenn die Mitglieder bei Ihnen einkaufen - deren Kontostand bleibt unverändert, unabhängig von den erworbenen Waren. Im Gegenteil, es lohnt sich, solchen Sims die attraktivsten Produkte feilzubieten: Spielen Sie später diese Familie, finden Sie die Einkäufe im Inventar und dürfen sie gratis verwenden oder sogar Gewinn bringend im Kaufmenü abstoßen.

Personal muss her

Wann sind Angestellte nötig?

Den richtigen Zeitpunkt, um Personal anzuheuern, bestimmen Sie selbst. Etwa, wenn es Ihnen zu hektisch ist, zwischen all den im Laden anfallenden Aufgaben hin und her zu hetzen. Mehr als vier Kunden gleichzeitig gut zu bedienen, empfanden wir als knifflig. Gibt es viel zu tun, sind der Umsatz und Gewinn ausreichend, dass Sie sich Angestellte für im Schnitt 50 Simoleons pro Stunde und Kopf leisten können. Bedienstete steuert der Computer; im Unterschied zu eigenen Charakteren schweben über ihren Köpfen keine Diamanten, sondern Kugeln, deren Farbe die Stimmung anzeigt. Überlasten Sie die Mitarbeiter nicht, sondern weisen Sie ruhig großzügig Pausen an. Nach einiger Zeit kehren sie selbstständig erholt zur vorher zugewiesenen Arbeit zurück.

Wen einstellen?

Genau wie der eigene Sim entwickeln die Hilfskräfte persönliche Talente. Entscheiden Sie zunächst über die Verteilung der Tätigkeitsfelder – einen geschickten Floristen zum Aufräumen einzustellen, ist Geldverschwendung. Sie benötigen zuerst Unterstützung an der Kasse, danach beim Einkauf. Die besten Verkäufer bleiben selbst gesteuerte Sims, weil Angestellte – auch mit goldenem Verkaufsabzeichen – Kunden oft durch zu viel Aufdringlichkeit vergraulen. Welche Fertigkeiten Jobanwärter haben, verrät Ihnen das Einstellungsfenster, das Sie über Computer oder Telefon („Geschäft/Einstellen“) öffnen. Ausgebildetes Personal steigt zwar mit höherem Startgehalt ein als unqualifizierte Mitbewerber, Letztere verlangen jedoch schnell saftige Gehaltserhöhungen, sobald sie Talente entwickelt haben. Bezahlen Sie stets „fair“ oder „überdurchschnittlich“; die Beschäftigten danken es durch weniger Pausen und größere Loyalität.

Führungskräfte gesucht

Sims mit drei Talentabzeichen haben das Zeug zum Manager; als zusätzliche Gesprächsoption taucht bei diesen „Befördern“ auf. Führungskräfte kosten zwar mehr, verschaffen aber entscheidende Vorteile: Sie gewinnen einen befähigten Verkäufer, denn auch Manager sind direkt steuerbar, obwohl sie nicht zur Familie gehören. Manager bewirtschaften Geschäfte auch in Abwesenheit Ihres Sims. Angestellte zur Arbeit antreiben oder entlassen kann der Geschäftsführer auch, ohne etwaige Freundschaften zwischen dem Besitzer und (ehemaligen) Arbeitnehmern zu zerstören. Zwei oder mehr Personen im Geschäft selbst zu steuern, ist jedoch auf Dauer sehr anstrengend.

Waren im Eigenbau

Roboter, Spielzeug und Blumengestecke können Sie auf neuen Werkbänken selbst herstellen und so den Gewinn maximieren. Auch dabei verbessern Sims sich durch Übung. Personal kann Ihnen beim Bau genauso zur Hand gehen wie beim Verkauf. Achten Sie darauf, Werkstätten nur für Mitarbeiter zugänglich zu machen.

Umzug, wenn das Geld reicht

Gemeinschaftsgrundstücke: Vorteile

Ihr Zuhause wird nicht ständig von Fremden belagert und niemand verdreckt die private Toilette. Außerdem können Sie nur hier das Regal mit Videospielen, Kleiderauslagen und ähnlichen Angeboten aufstellen. Neue Filialen beginnen mit dem untersten Rang, ohne dass bestehende Geschäftsvorteile verfallen. Da die ersten Stufen nur wenige Kundentreuesterne benötigen, steigen Sie schnell auf, wovon auch der heimatliche Stammsitz profitiert.

Gemeinschaftsgrundstücke: Nachteile

In ausgelagerten Verkaufsstellen können Sie nicht schlafen oder kochen, selbst wenn Sie eine abgeschlossene Küche oder ein Schlafzimmer einrichten. Das verringert die mögliche Öffnungszeit und somit den Gewinn, falls Sie keinen Geschäftsführer einsetzen.

Das kommt Sie teuer zu stehen

Ab 5.000 Simoleons erhalten Sie beim Makler (Telefon oder Computer) ausreichend geräumige Parzellen in der neuen Nachbarschaft Bluewater Village; die anderen Gegenden sind teurer. Zusätzliche 50.000 sind für Aufbau, Einrichtung und Sortiment fällig. Große Parks oder Diskotheken kosten weit über 100.000 Simoleons.

Unerschöpfliche Geschäftsideen

Handel und Wandel

Die Selbstständigkeit in **Open for Business** beschränkt sich nicht auf den Handel – der sollte jedoch den Anfang bilden, weil Sie so am schnellsten und leichtesten hohe Gewinne erzielen.

Eintritt: Ideal für Kreative

Kreativen Sims kommt der Ticketautomat („Sonstige Elektrogeräte“) zupass: Wer Ihr Grundstück betreten will, zahlt dafür stündlich. Als Besitzer locken Sie die Gäste mit Live-Musik und prächtiger Dekoration; Ihre Angestellten räumen auf und servieren Delikatessen. Später, mit ausreichend Kapital, legen Sie prächtige Parks und Vergnügungslokale an. Wunschziel: Eine kostenpflichtige Galerie, deren Ausstellungsstücke Sie verkaufen, und ähnliche Kombinationen aus Handel und Dienstleistung. (js)



AUSVERKAUFT Sind Waren vergriffen, tauchen solche Schilder auf. Es ist zeitaufwändig, den Bestand zu füllen.



ERFOLGREICH Kommt es zum Geschäftsabschluss, steigen Kundentreue und persönliche Sympathie.



ABGELEHNT Übellaunige Sims lehnen Ihre Annäherungsversuche rigoros ab und verlieren Treuesterne.

PC- Doktor

PC-Probleme?

Jeden Monat erreichen uns viele Mails mit aktuellen PC-Problemen. Die Ursachen dafür, dass eine Soundkarte nicht läuft oder dass der geniale Shooter jeweils nach fünf Minuten abstürzt, sind mannigfaltig. Wir haben für Sie eine Liste mit Maßnahmen zusammengestellt, die Sie auf jeden Fall bei einem PC-Problem ergreifen sollten.

Hardware-Check

- ☐ Kontrollieren Sie im BIOS unter „PC-Health Status" die Prozessortemperatur und die Shutdown-Optionen. Das BIOS rufen Sie, direkt nachdem Sie den Rechner eingeschaltet haben, mit Entf. oder F1 auf. Unter „PC Health Status" finden Sie einen Eintrag für die CPU-Temperatur. Dieser sollte die 65°C-Marke nicht überschreiten. Kontrollieren Sie, ob alle Lüfter anlaufen und ob der CPU-Kühler korrekt aufliegt.
- ☐ Nicht übertakten! Alle etwaigen Einstellungen im BIOS wie CPU- oder Speicherspannung, Multiplikator und Arbeitstakt zurücknehmen. Wenn Sie hier nichts verändert haben, brauchen Sie diesen Check nicht durchzuführen. Wichtig: Ändern Sie nur Einstellungen im BIOS, wenn Sie wissen, was Sie tun!

Software-Check

- ☐ Grafiktreiber wie Nvidia ForceWare oder Ati Catalyst von der Heft-CD/DVD installieren!
- ☐ Benutzen Sie die neuesten Treiber für Ihr Mainboard? Die aktuellen Treiberpakete wie Nvidia Nforce oder Via 4-in-1 Hyperion finden Sie ebenfalls auf der Heft-CD/DVD!
- ☐ Sind alle Patches für das Microsoft-Betriebssystem installiert? Besuchen Sie www.windowsupdate.com!
- ☐ Ist Ihr System virenfrei? Einen Online-Virencheck ohne Software-Installation finden Sie unter http:/security.symantec.com/de!

1. HALF-LIFE 2
Jetzt auch mit HDR-Effekten?

In Ihrer Ausgabe habe ich einen Artikel über Half-Life 2: Lost Coast gelesen, in dem Sie über die neuen Features der Source-Engine, insbesondere HDR, berichten. Sie schreiben, dass man bei Lost Coast das „normale" HDR mit allen Shader-Modell-2.0- und das „vollständige", gerenderte HDR mit Shader-Modell-3.0-Grafikkarten aktivieren kann. Meine Frage ist nun, ob dies auch auf das normale Half-Life 2 zutrifft? Seit einem Internet-Update sind nämlich im Einstellungsmenü die neuen Grafikschalter verfügbar.

SIEGFRIED ERHARDT

PC Games: Der neue „HDR-Schalter" existiert in **Half-Life 2** ebenfalls, da dieses auf der Source-Engine aufbaut und dieser Schalter global verfügbar gemacht wurde. Um jedoch einen Nutzen daraus zu ziehen, muss entsprechender HDR-Content, in diesem Falle spezielle Texturen, vorhanden sein. Dies ist aktuell nur bei **Day of Defeat: Source** und dem **HL2**-Zusatzlevel **Lost Coast** der Fall. Bereits angekündigt wurden seitens Valve aber auch entsprechende Inhalte für einige **Counter-Strike: Source**-Levels.

2. PCI-EXPRESS
Stromanschluss für Grafikkarten

Ich möchte fragen, ob es PCI-Express-Grafikkarten ohne extra Stromanschluss gibt. Ich habe mir nämlich ein Asus A8N-SLI und ein Netzteil zugelegt, um auf PCI-Express umzusteigen. Jetzt habe ich bemerkt, dass das Netzteil keinen PCI-E-Stromanschluss besitzt und ich will natürlich nicht schon wieder ein neues Netzteil kaufen. Ist es überhaupt notwendig, einen Stromanschluss an eine Grafikkarte anzuschließen oder kann sie auch so funktionieren? Falls es notwendig ist, könnten Sie mir dann eine (oder mehrere) Karte(n) empfehlen, die keinen Stromanschluss besitzt/besitzen?

ANDREAS FREUND

PC Games: Es ist nicht notwendig, dass ein Netzteil einen PCI-Express-Stromanschluss besitzt. Wenn eine Grafikkarte noch zusätzlich ans Netzteil angeschlossen werden muss, legen alle Hersteller einen passenden Adapter bei, der es ermöglicht, die Grafikkarte auch an ein herkömmliches Netzteil anzuschließen. Eine Grafikkarte, die eine zusätzliche Stromverbindung erfordert, sollten Sie immer ans Netzteil anschließen. Nvidia-Karten laufen ansonsten mit reduzierter Taktfrequenz, während Ati-Beschleuniger dann gar nicht funktionieren – der Bildschirm bleibt schwarz. Keinen Stromanschluss benötigen beispielsweise die 6600 GT oder X800 (GT).

3. TFT-MONITORE
Messmethode der Reaktionszeit

Überall steht, dass der Samsung Syncmaster 930BF eine Reaktionszeit von 4 Millisekunden hat. Nur im Einkaufsführer lese ich 16 Millisekunden. Wie kommt das?

HEIKO VOSS

PC Games: Die 4 Millisekunden sind eine Herstellerangabe. Im Einkaufsführer drucken wir die tatsächlich gemessene Reaktionszeit ab. Diese ist aber aus messtechnischen Gründen nicht mit der Angabe des Herstellers vergleichbar, da wir den so genannten Farbkombinationstest anwenden.

4. XBOX-360-CONTROLLER
Probleme mit einigen Spielen

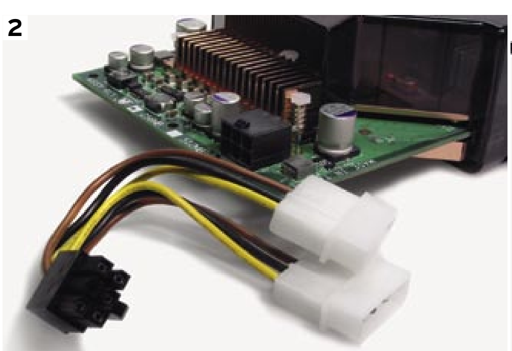
Ich habe mir extra für das neue Prince of Persia einen Xbox-360-Controller gekauft, da dieser auch mit dem PC kompatibel sein soll. Mit den meisten Spielen wie Pro Evolution Soccer oder Prince of Persia: Sands of Time funktioniert der Controller, nur Prince of Persia: The Two Thrones macht Probleme. Woran liegt das und wie kann ich das Problem beheben?

PHILIPP RÖNDIGS

PC Games: Installieren Sie einfach die aktuelle DirectX-Version von der CD-ROM **Prince of Persia** oder von www.microsoft.com/downloads/details.aspx?FamilyID=3f2828fa-0e3c-



1 **HALF-LIFE 2: LOST COAST** Auf HDR-Effekte wie in **Lost Coast** müssen Sie im Hauptprogramm verzichten.



2 **STROMADAPTER** Mit diesem Adapter können Sie die Grafikkarte an jedes herkömmliche PC-Netzteil anschließen.



4 **XBOX-360-CONTROLLER** Das Gamepad macht unter Umständen in einigen Spielen Probleme.

Problem des Monats

Chipsatz-Verwirrung

Gerade bei der Geforce6-Serie herrscht aufgrund von einigen neuen Chipsätzen große Verwirrung bei vielen Lesern. Neben der schon etwas älteren Geforce 6800 GT und 6800 LE sind inzwischen auch Modelle mit dem 6800-XT- sowie 6610-XL-Chipsatz aufgetaucht. Wo ist die Leistung einzuordnen? Die letzten Restbestände der Geforce 6800 LE sollten Sie beispielsweise liegen lassen. Die Karte wird für rund 160 Euro angeboten und ist damit in etwa so teuer wie eine 6600 GT. Allerdings ist die 6600 bereits in den Standard-Settings (1.024x768, kein AA/AF) um rund 17 Prozent schneller als eine 6800 LE.

Die Geforce 6800 XT ähnelt bei den Spezifikationen einer Geforce 6800 LE. Für aktuelle Spiele ist die mit 325/350 MHz (256 Bit Speicheranbindung, acht Pixel- und vier Vertex-Shader-Einheiten) getaktete Geforce 6800 XT aber kaum geeignet. Empfehlenswert ist dagegen die Geforce 6800 GS, die ungefähr auf der Leistungsebene einer Geforce 6800 GT anzusiedeln ist und dank guter Verfügbarkeit zu fairen Preisen (rund 220 Euro) angeboten wird. Die langsameren AGP-Modelle sind bereits vergriffen.

Die Geforce 6610 XL ist dagegen im Medion-PC von Aldi zu finden und unterscheidet sich lediglich hinsichtlich der Taktrate von den damals üblichen 6600- und 6600-GT-Modellen. Die 6610 XL liegt leistungsmäßig etwa in der Mitte zwischen Geforce 6600 und Geforce 6600 GT.



GEFORCE-MODELLE Neue Chipsätze wie der 6800 XT, 6800 GS sowie 6610 XL sorgen bei vielen Lesern für Verwirrung. PC Games erklärt die Unterschiede.

4837-afc0-6c67dcaa54bf&DisplayLang=de (PC Games-Webcode **24LM**) und das Problem sollte behoben sein. Falls jedoch weiterhin Schwierigkeiten auftreten, sollten Sie den Controller unter „Erweitert" bei der Konfiguration respektive Kalibrierung als bevorzugtes USB-Gerät eintragen.

5. DEFEKTE GRAFIKKARTE?
Pixelfehler bei Radeon 9800 Pro

Meine Radeon 9800 Pro ist nach einem Mainboard-Wechsel abgestürzt. Seitdem hat die Grafikkarte Pixelfehler. Diese sind bereits beim Hochfahren in Form von grünen Punkten auf dem Bildschirm sichtbar. Ein BIOS-Update hat die Pixelfehler behoben, allerdings sieht man nun bei 3D-Anwendungen wie dem 3DMark 2001 oder Sims 2 lauter kleine Rechtecke. Gibt es Programme, mit denen man Texturen abschalten kann, um die Fehler wegzubekommen?

KLAUS RÖSCH

PC Games: Es gibt zwar die Möglichkeit, mittels Tools wie 3D-Analyze oder dem DirectX-Tweaker Texturen abzuschalten, aber nur komplett (NULL-Render oder Wireframe-Modus). So hätten Sie vermutlich an Ihren 3D-Spielen nur noch wenig Freude. Wenn die beschriebenen Fehler nicht länger von Ihnen zu tolerieren sind, dann kommen Sie kaum umhin, die Grafikkarte umzutauschen oder gegen eine neue zu ersetzen. Aktuell würde eine Geforce 6600 GT in etwa der von Ihnen gewohnten Leistungsklasse entsprechen.

6. ATI-GRAFIKKARTEN
Shader-Modell 3 per Treiber-Update

Ich lese jeden Monat interessiert Ihr Heft und interessiere mich immer mehr für Grafikkarten. Nun habe ich eine Frage zu diesem Thema: Ich habe eine Ati Radeon X800 GTO. Mit der Spieleleistung bin ich absolut zufrieden, jedoch stört mich an der Karte, dass sie, wie alle X800-Karten, kein Shader-Modell 3.0 unterstützt (dies kommt vor allem bei der Grafik meines derzeitigen Lieblingsspiels Age of Empires 3 zur Geltung). Meine Frage ist, ob Ati irgendwann mal durch einen Treiber das Shader-Modell 3.0 bei der X800-Serie unterstützt?

JAKOB EYME

PC Games: Eine Shader-Modell-3-Unterstützung per Treiber-Update ist nicht möglich, da ein Grafikchip Shader-Modell 3 unterstützen muss, um dieses Feature entsprechend nutzen zu können. Bei der X800/X850-Serie ist das aber nicht der Fall.

7. BULK- UND RETAIL-WARE
Wo gibt es Unterschiede?

Beim Aussuchen eines DVD-Brenners oder DVD-Laufwerks stieß ich immer auf die Bezeichnungen „Bulk" und „Retail". Was ist der Unterschied zwischen diesen Bezeichnungen und was haben sie zu bedeuten?

GEORG WOLF

PC Games: Bulk-Ware ist sozusagen OEM-Ware (Original Manufacturer Equipment, Original-Hersteller-Ware), die normalerweise nicht für den Verkauf im Handel bestimmt ist; in der Regel sind aber die wichtigsten Beilagen vorhanden. Retail-Ware ist für den Endkunden bestimmt, mit aufwändiger Verpackung und Beigaben. Bei Brennern lohnt es sich oft, Bulk zu wählen.

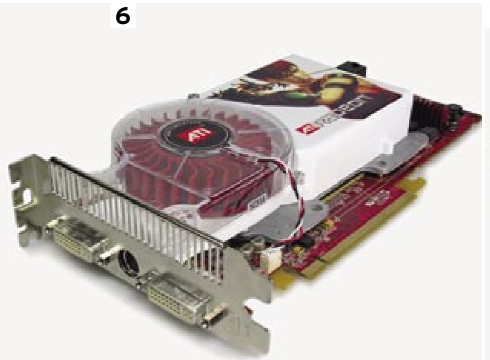
8. WINDOWS XP X64
64-Bit-Treiber für Athlon 64

Ich habe einen Athlon 64 und möchte auf Windows XP x64 umsteigen. Wo finde ich einen passenden CPU-Treiber?

MARKUS WOLF

PC Games: Es gibt einen speziellen 64-Bit-Treiber unter diesem Link: www.amd.com/us-en/assets/content_type/utilities/amdcpu64.exe, (PC-Games-Webcode **24LN**).

6



SHADER-MODELL 3 Erst mit Atis X1900-Serie unterstützen Ati-Karten das Shader-Modell 3.

7



BULK Im Normalfall liegt bei Bulk-DVD-Brennern die Software bei. Sie verzichten also lediglich auf die schicke Umverpackung.

8



ATHLON 64 AMD bietet für den Athlon 64 und Windows XP x64 einen passenden Prozessortreiber an.



Der schnellste Konsumer Grafikprozessor der Welt!



AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 2048MB DDR-RAM Infineon/Kingston
- Mainboard: MSI RD480 Neo2
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 512MB ATI Radeon X1900XTX
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Aplus Acase IQ-Eye Alu+Front Display
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN

1699.-€ oder Finanzkauf ab 31€/mtl.

Art-Nr. 3414

AMD Athlon 64 3400+

- Prozessor: AMD Athlon 64 3400+
- Prozessorkühler: Coolermaster CK8
- Arbeitsspeicher: 512MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: ASROCK K8NF4G-SATA2
- Festplatte: 160GB 2mb Cache ATA100,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7300GS PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 350W Thermaltake Soprano Alu Tower
- Anschlüsse: 4xUSB 2.0, 2xPCI, 1xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, LAN, SATA/Raid, 1xVGA, Head USB

599.-€ oder Finanzkauf ab 11€/mtl.

Art-Nr. 3411

AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB ATI Radeon X800GTO PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Soprano Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

999.-€ oder Finanzkauf ab 18€/mtl.

Art-Nr. 3388



AMD Athlon 64 4200+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4200+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N Neo 4-F
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 256MB NVIDIA© GeForce™ 7800GTX PCI-E
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Soprano Alu Tower
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 4xPCI, 1xPCI-E x16 x4 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, Head USB

1299.-€ oder Finanzkauf ab 24€/mtl.

Art-Nr. 3412



AMD Athlon 64 4400+X2

- Prozessor: AMD Athlon 64 4400+ X2 DualCore
- Prozessorkühler: Original AMD Kühler
- Arbeitsspeicher: 1024MB DDR-RAM AENEON PC400
- Mainboard: MSI K8N SLI
- Festplatte: 250GB SATA 8mb Cache,7200u/min.
- Grafikkarte: 2x256MB NVIDIA© GeForce™ 7800GTX SLI
- Laufwerk: 16xDouble Layer DVD+-R/RW-Brenner
- Gehäuse: 550W Thermaltake Armor+Front Beleuchtung
- Anschlüsse: 8xUSB 2.0, 3xPCI, 2xPCI-E x16 x1, 7.1 Kanal Sound, 4xSATA/Raid, Gigabit LAN, SLI

1999.-€ oder Finanzkauf ab 37€/mtl.

Art-Nr. 3413

Technische Änderungen, Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Alle genannten Preise in Euro incl.16% MwSt. Angebote gelten nur solange der Vorrat reicht. Rückgaberecht im Sinne des §13 BGB innerhalb 14 Tagen gemäß §3 Fernabsatzgesetz bei unbeschädigtem und originalverpacktem Zustand. Es gelten ausschließlich unsere AGB, die wir Ihnen gerne zustellen. Markennamen und Warenzeichen sind Eigentum des jeweiligen Herstellers. Produktabbildungen können farblich vom Original abweichen und dienen nur zur reinen Darstellung. *Tagespreis!

Dynamic Pixels_www.dpxs.de

www.lahoo.de

Unsere telefonische Bestellannahme ist 7 Tage die Woche für Sie erreichbar! Montag-Freitag von 8-19Uhr und Samstag/Sonntag von 10-18Uhr

Brunen IT Distribution OHG · Hauptstr. 81 · 26446 Friedeburg

Tel. (04465) 944-0

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT



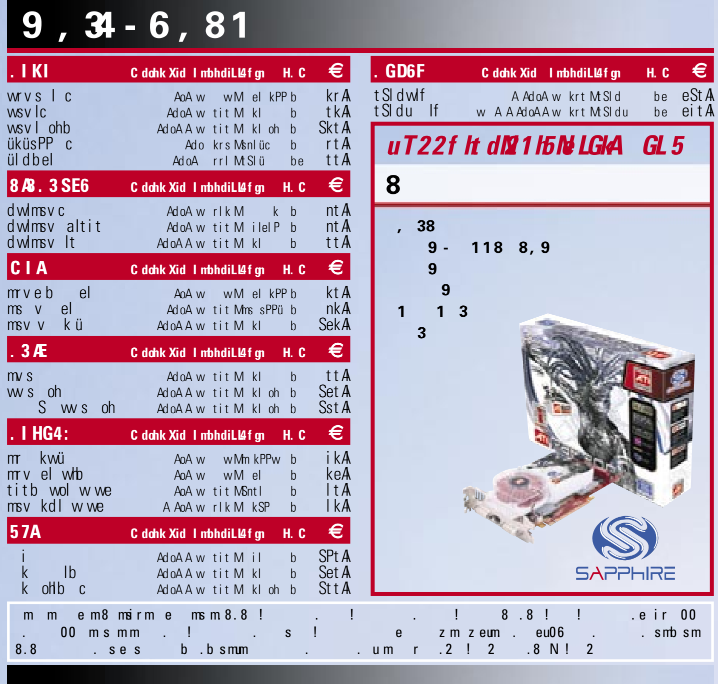


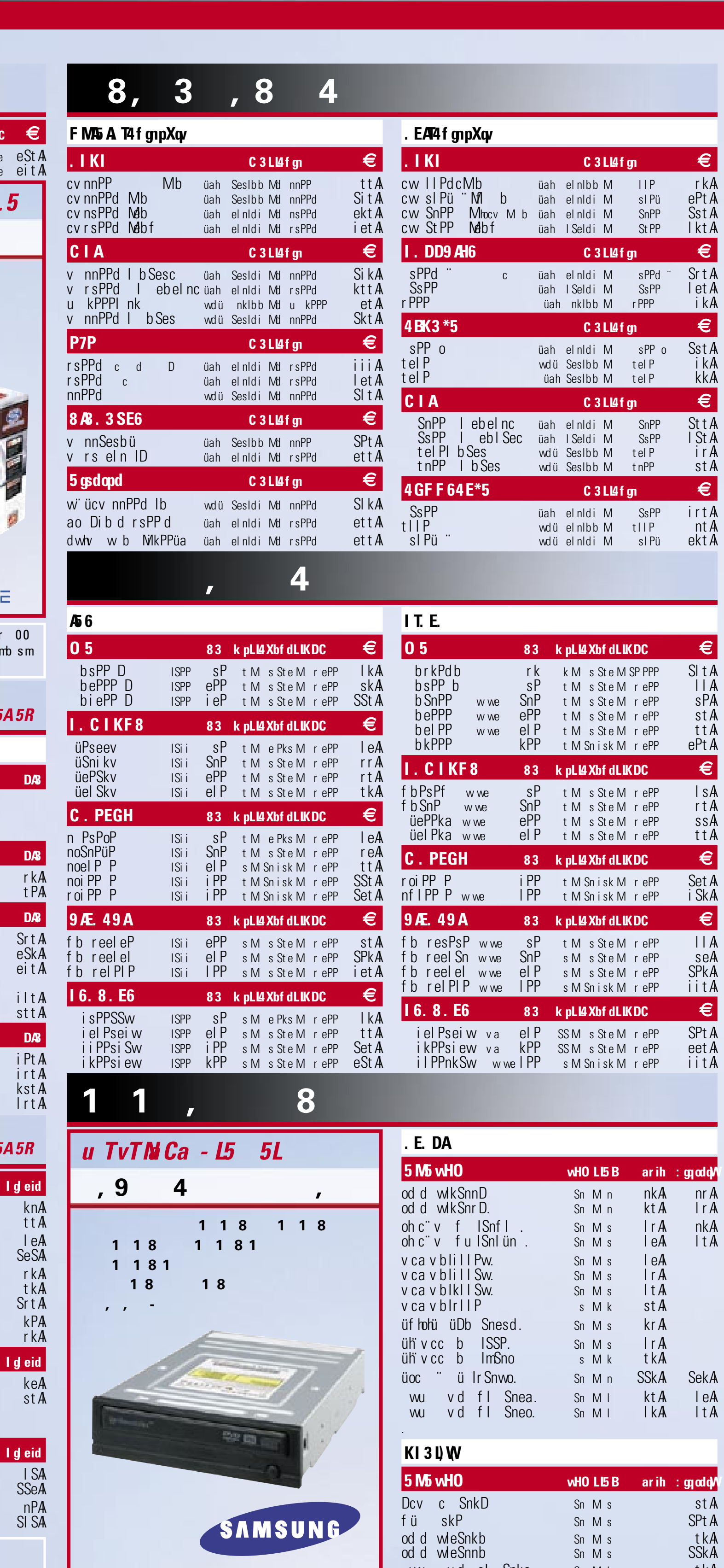


IM INTERNET 10.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!









SAMSUNG

MSI













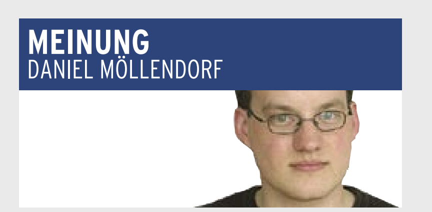




HARDWARE

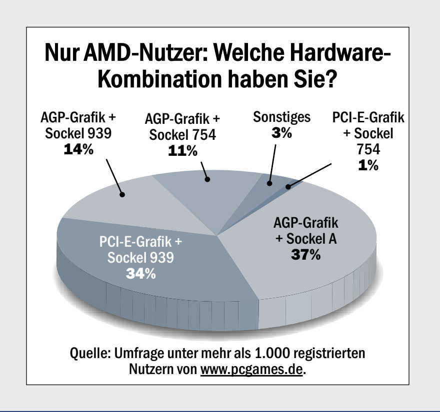
News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
DANIEL MÖLLENDORF



„Alex Tew ist vor kurzem Millionär geworden – und Sie können das ganz bestimmt auch!“

Der 21-jährige Brite suchte nur einen Weg, sein Studium zu finanzieren. Die Idee ist so einfach wie genial: Unter milliondollarhomepage.com hat Alex eine Fläche mit einer Million Pixel untergebracht, die er für Werbung zur Verfügung stellte – ein Dollar pro Pixel bei einer Mindestabnahme von 100 Pixeln. Angefangen mit Mundpropaganda, verbreitete sich die Adresse bald über die Medien – die Webseite war schnell ausgebucht und Alex Millionär. Wie üblich bleibt eine gute Idee nicht ohne Nachahmer. So wird der Besucher auf einer besonders einfallsreichen Seite von einer unbekleideten Dame gebeten, sie mit Werbebannern „anzuziehen“. Anderswo lässt sich per Skript eine eigene „Million Dollar Homepage“ zusammenklicken. Auch ich will natürlich schnell Millionär werden. Daher vermiete ich meine Kolumne – 100 Euro pro Buchstabe. Wenn Sie also nächsten Monat an dieser Stelle einen Link zu Ihrer Homepage, den Heiratsantrag oder einfach einen persönlichen Gruß lesen wollen, schreiben Sie mir.



PC GAMES HILFT

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in diesem Heft gelöst wurde? Dann schreiben Sie uns einfach eine E-Mail an redaktion@pcgames.de – gemeinsam mit den Experten unseres Schwestermagazins PC Games Hardware bemühen wir uns darum, Ihnen mit Rat und Tat zur Seite zu stehen.

Auch in den kostenlosen Foren auf www.pcgames.de gilt das Motto "Leser helfen Lesern": Hier können Sie Fragen stellen und sich mit anderen Usern austauschen.

Webcodes
Über die PC-Games-Webcodes, die Sie in vielen Test- und Praxis-Artikeln finden, kommen Sie blitzschnell auf die gewünschte Website – ohne mühseliges Eintippen. Geben Sie den Code einfach im Suchfeld auf www.pcgames.de ein und klicken Sie auf "Webcode".

GEFORCE 7800 GS
Nvidia: Neue High-End-Karte für AGP

Mehr als die Hälfte unserer Leser besitzt laut Umfrage noch ein AGP-System. Top-Grafikkarten erscheinen allerdings fast nur noch für das neue Steckformat PCI-Express. Eine Ausnahme ist die brandneue Geforce 7800 GS: Wie Nvidia bestätigt, kommt die Karte ausschließlich im AGP-Format. Im Vergleich zu den schnelleren PCI-E-Modellen 7800 GT und 7800 GTX verfügt die GS-Variante nur über 16 Pixel- und sechs Vertex-Shader-Einheiten (GT: 20/7, GTX: 24/8); zudem sind die Taktraten gesenkt. So arbeitet der G70-Grafikchip mit 375 MHz und der 256 MByte große Speicher (256 Bit) mit 500 MHz DDR. Das reicht immer noch, um eine Geforce 6800 Ultra oder (in höheren Qualitätseinstellungen) die Radeon X850 XT-PE, Atis schnellste AGP-Karte, auf die Plätze zu verweisen. Die 7800 GS hat die gleiche fortschrittliche Architektur wie die 7800-Kollegen und beherrscht Transparenz-Kantenglättung. Erste Karten sind bereits bei großen Online-Versendern im Angebot und kosten rund 300 Euro.
Info: www.nvidia.de

Leistung: Call of Duty 2 | Fps

Einstellungen: Athlon 64 4000+, 2x512 MByte RAM, Forceware 81.95, Forceware auf High Quality, Catalyst 5.11, A.I. auf Standard. *N.v. = Nicht verfügbar

CALL OF DUTY 2 V1.0 (MEHRSPIELER-DEMO)

BESSER ▶ Fps	1.024x768, kein AA/AF	1.024x768, 4x AA, 8:1 AF	1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF	PREIS EURO
Radeon X850 XT-PE, 256 MByte (540/590)	52 (+93%)	30 (+131%)	21 (+200%)	330,-
Geforce 7800 GS, 256 MByte (375/500)	51 (+89%)	39 (+200%)	28 (+300%)	300,-
Geforce 6800 Ultra, 256 MByte (425/550)	48 (+78%)	34 (+162%)	24 (+243%)	N. v.*
Geforce 6800 GS, 256 MByte (425/500)	43 (+59%)	31 (+138%)	22 (+214%)	220,-
Radeon X1600 XT, 256 MByte (586/689)	36 (+33%)	24 (+85%)	17 (+143%)	190,-
Geforce 6600 GT, 128 MByte (500/500)	33 (+22%)	23 (+77%)	16 (+129%)	130,-
Radeon X800, 256 MByte (392/350)	33 (+22%)	17 (+31%)	12 (+71%)	190,-
Radeon 9800 Pro, 128 MByte (380/340)	27 (Basis)	13 (Basis)	7 (Basis)	120,-

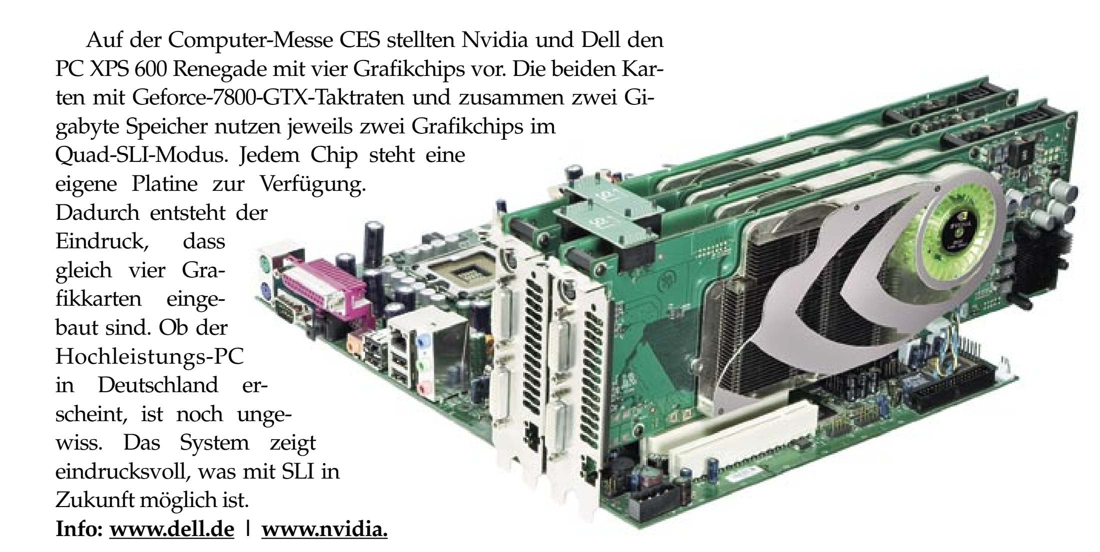
BED. SPIELBAR: 30 · FLÜSSIGSPIELBAR: 40

FAZIT:
- Mit AA und AF ist die Geforce 7800 GS schneller als Atis Radeon X850 XT-PE.
- Mit Qualitätseinstellungen liegt die 7800 GS um 17 Prozent vor der 6800 Ultra.
- **Call of Duty 2** profitiert stark von der verbesserten Chiparchitektur.

LEGENDE ■ 1.024x768, kein AA/AF ■ 1.024x768, 4x AA, 8:1 AF □ 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF

XPS 600 RENEGADE
SLI mit vier Grafikchips

Auf der Computer-Messe CES stellten Nvidia und Dell den PC XPS 600 Renegade mit vier Grafikchips vor. Die beiden Karten mit Geforce-7800-GTX-Taktraten und zusammen zwei Gigabyte Speicher nutzen jeweils zwei Grafikchips im Quad-SLI-Modus. Jedem Chip steht eine eigene Platine zur Verfügung. Dadurch entsteht der Eindruck, dass gleich vier Grafikkarten eingebaut sind. Ob der Hochleistungs-PC in Deutschland erscheint, ist noch ungewiss. Das System zeigt eindrucksvoll, was mit SLI in Zukunft möglich ist.
Info: www.dell.de | www.nvidia.



GIGABYTE I-RAM
RAM statt Festplatte

Gigabyte vereint auf der Steckkarte I-RAM vier RAM-Module mit insgesamt maximal 4 GByte zu einer Festplatte. Der große Vorteil dieser Technik ist die immense Leistung von Arbeitsspeicher gegenüber einer Festplatte. Doch RAM ist ein flüchtiges Medium: Ohne Stromzufuhr gehen die Daten verloren. Im Praxistest lief **Battlefield 2** kaum schneller als mit einer Festplatte, dafür war die Ladezeit 20 Sekunden kürzer. Statt des aktuellen Testmusters will Gigabyte einen Nachfolger auf den Markt bringen.
Info: www.gigabyte.de



BLU-RAY-TECHNIK
Erste Blu-Ray-Laufwerke

Ein blauer Laser bannt bis zu 25 GByte auf einen Datenträger: Erste Laufwerke mit Blu-Ray-Technik sollen noch in diesem Quartal kommen. Auf ein zweischichtiges Medium passen demnach satte 50 GByte. Die einfache Schreib- oder Lesegeschwindigkeit beträgt 36 MBit/s. Da HD-Inhalte einen Datendurchsatz von mindestens 54 MBit/s voraussetzen, gehen wir davon aus, dass erste Geräte mit zweifacher Geschwindigkeit (also 72 MBit/s) schreiben und lesen können. Spätere Generationen von Blu-Ray-Laufwerken sollen es sogar auf 400 MBit/s bringen – dafür sorgen Rotationsgeschwindigkeiten von bis zu 10.000 Umdrehungen pro Sekunde. Pioneer hat Blu-Ray-Brenner für das erste Quartal dieses Jahres angekündigt. Blu-Ray-Rohlinge von TDK werden bereits ausgeliefert. Ein einmalig beschreibbarer BD-R soll etwa 18 (25 GByte) oder 43 US-Dollar (50 GByte) kosten, wiederbeschreibbare BD-RE 25 bis 60 Dollar.
Info: www.blu-ray.com



GEFORCE 7900
Gerüchte: 7800-GTX-Nachfolger

Gerade sickerten erste Informationen zu Nvidias kommendem Top-Grafikchip Geforce 7900 durch. Einige Nvidia-Board-Partner sollen bereits erste Chips bekommen haben. Angeblich wollen die Hersteller entsprechende Grafikkarten zur Computermesse Cebit (vom 9. bis 15. März in Hannover) in die Händlerregale stellen. Das Flaggschiff Geforce 7900 GTX soll mit 32 Pixel-Shader-Einheiten und 700 bis 750 MHz Chiptakt antreten. Der Speicher taktet voraussichtlich mit 800 bis 900 MHz DDR. Im theoretischen Optimalfall (ein Spiel macht starken Gebrauch von Pixel- und Vertex-Shadern und hat keine RAM-Limitierung) wären damit etwa 80 Prozent mehr Leistung als bei der Geforce 7800 GTX mit 512 MByte möglich. Dafür sprechen auch die beworbenen 13.000 Punkte beim 3DMark05 – das schaffen derzeit nur zwei Grafikkarten im Parallelbetrieb.
Info: www.nvidia.de

Geforce 7600 kommt auch für den Desktop

Bisher hat Nvidia nur den Geforce Go 7600 für Notebooks angekündigt. Allerdings ist es wahrscheinlich, dass die Spezifikationen der Mobil- auch auf die Desktop-Variante einer Geforce 7600 zutreffen. Nach unseren Informationen hat der Go 7600 acht Pixel-Shader-Pipelines, fünf Vertex-Shader und eine 128 Bit breite Speicheranbindung. Die 90-nm-Fertigung erlaubt 450 MHz Chiptakt; das RAM kommt mit 500 MHz DDR. Starttermin könnte die Cebit im März sein.
Info: www.nvidia.de

Aktualisierte Treiber für 3dfx-Karten

Nostalgiker, die noch eine der traditionsreichen Voodoo3-, 4- oder 5-Grafikkarten besitzen, dürfen sich über einen neuen Treiber für Windows XP freuen. Obwohl Hersteller 3dfx längst aufgekauft wurde, bringt www.3dfxzone.it das Update SFFT Alpha 33, das zahlreiche Bugs und Fehler behebt.
Info: www.3dfxzone.it

MSI: Grafikkarte mit austauschbaren Chips

Bei der PCI-Express-Karte Gremium-Go! lassen sich zwei MXM-Module einsetzen. Diese ursprünglich für Notebooks vorgesehenen Miniplatinen verfügen über Grafikchip sowie Speicher und laufen dank Nvidias SLI-Technik parallel. Bei dem gezeigten Referenzmodell verwendet MSI zwei Geforce Go 6600. Laut Hersteller sind sogar zwei Go 7800 GTX möglich, eine entsprechende Stromversorgung vorausgesetzt. Wir rechnen jedoch nicht damit, dass es die außergewöhnliche Karte auf den Endkundenmarkt schafft.
Info: www.msi-computer.de

Hardware-Anforderungen von Windows Vista

Mindestens 512 MByte brauchen Sie für das neue Windows-Betriebssystem Vista. Dafür soll eine „Standard-CPU“ bereits ausreichen – genauere Angaben machte Microsoft nicht. Eine DirectX-9-Grafikkarte mit 64 MByte Speicher ist erforderlich. Ob es eine einfache Benutzeroberfläche gibt, die auch ältere Grafikkarten darstellen können, ist ungewiss.
Info: www.microsoft.de

Neue Nforce4-Chipsätze für Intel-CPUs

Nvidia hat zwei neue Chipsätze für Intel-Prozessoren vorgestellt. Die Modelle Nforce4 SLI XE und Nforce4 Ultra sind leicht veränderte Varianten des älteren Nforce4-SLI-Chipsatzes in der Intel-Edition. Die beiden Neuen unterstützen keine Hardware-Firewall und bieten nur noch acht statt zehn USB-Ports. Die XE- und Ultra-Versionen verfügen allerdings zusätzlich über HD Audio statt AC-97-Sound. Erste Mainboards mit den neuen Chipsätzen sollen noch diesen Monat auf den Markt kommen. Die Preise stehen noch nicht fest.
Info: www.nvidia.de

Radeon-X1900-Serie

Nach dem Debüt der X1000-Reihe im Oktober 2005 bringt Ati nun die X1900 und greift damit nach der High-End-Krone.

Die Radeon-X1000-Reihe ist seit Dezember komplett im Laden verfügbar. Nach deren verspätetem Launch will Ati nun alles richtig machen: Höchstleistung direkt erhältlich. Ob der Nachfolger der Radeon X1800 diese Versprechen halten kann und ob die anfänglichen Treiber- und Anwendungsprobleme behoben sind, klären wir in unserem großen Praxistest.

Vier Speerspitzen

Die X1900-Reihe tritt mit vier Modellen an (in Klammern die unverbindliche Preisempfehlung):

- X1900 XTX (650 Euro)
- X1900 XT (550 Euro)
- X1900 Crossfire (600 Euro)
- All-in-Wonder X1900 (500 Euro)

Für Liebhaber des absoluten High-End kommt die X1900 Crossfire, mit der man zwei Grafikkarten in einem passenden Mainboard (aktuell nur mit Atis Crossfire-Chipsatz Radeon Xpress 200 und inoffiziell mit Intels 945P-, 955X- sowie 975X-Chipsätzen) in Kombination betreiben kann. Die Crossfire-Edition verfügt über die gleichen Taktraten wie die X1900 XT.

Die vierte Karte im Bunde ist die All-in-Wonder X1900 für den Multimedia-Freak, der sich auch einem aktuellen Spiel nicht abgeneigt zeigt. Diese Karte kommt mit dem Single-Slot-Kühler der X1800 XL/All-in-Wonder X1800 und Taktraten von 500/480 MHz in den Handel. Sie verfügt neben ihren 3D-Fähigkeiten über einen DVB-T-fähigen und einen analogen TV-Tuner.

Alles beim Alten?

Die zum Test vorliegenden Referenzkarten wirken vertraut. Tatsächlich unterscheiden sich die Printed-Circuit-Boards (PCB) kaum von denen der Vorgänger. Lediglich die Stromversorgung wurde sichtbar verändert. Diese ist nun nicht mehr vier-, sondern sechsphasig ausgelegt, was auf einen weiter erhöhten Stromdurst hindeutet. Ansonsten gleichen sich beide Modellreihen und auch X1900 XT und X1900 XTX auffallend.

In Sachen Bildqualität wurde alles beibehalten, was schon die X1800 auszeichnete. Adaptives Anti-Aliasing zur Glättung teilweise transparenter Objekte (Zäune, Blattwerk), nur schwach winkelabhängige, anisotrope Filterung (Area-AF) und die Unterstützung des aktuellen Shader-Modells 3 sind hier auf der Habenseite zu verzeichnen. Selbstverständlich fehlt auch die Unterstützung für Avivo-Videobeschleunigung nicht.

Was ist?

(Shader-)ALU
Arithmetic Logic Unit. Rechenwerk innerhalb der GPU, das mathematische Operationen ausführt.

Anisotrope Filterung (AF)
Aufwändige Texturfilterung zur Schärfung entfernter Texturen, ohne dass diese zu flimmern beginnen.

Area-AF
Von Ati mit der X1000-Reihe eingeführte AF-Technik, die weitgehend winkelunabhängig arbeitet und ein homogeneres Bild liefert.

Adaptive-AA (AAA)
Technik ähnlich Nvidias Transparenz-AA zur Glättung von Alpha-Test-Kanten, die bei Zäunen oder Vegetation oft vorkommen.

Referenzboard mit Radeon X1900 XTX

Lüfter Der Radial-Lüfter hat einen Durchmesser von 65 mm. Im Vergleich zur X1800 XT ist der Lärmpegel etwas angestiegen (XTX: 1,5/3,9 Sone; XT: 1,3/3,4 Sone).

Grafikchip Der in 90 Nanometer gefertigte R580 verfügt über 384 Millionen Transistoren (R520: 321 Mio.). Ati taktet den X1900 XTX mit 650 und den XT mit 625 MHz.

Speicher Die X1900-Karten gibt es lediglich mit 512 MByte GDDR3-Speicher. Bei unseren Testexemplaren ist Samsung-Speicher mit 1,1 ns Zykluszeit verbaut.

Stromanschluss Die X1900-Karten sind ans Netzteil anzuschließen. Die Leistungsaufnahme liegt um 35 (XTX) beziehungsweise 24 Watt (XT) über den X1800-XT-Werten.

Dual-Link DVI Dank Dual-Link-DVI sind Auflösungen von bis zu 2.560x1.600 Pixel möglich. Achten Sie beim DVI-Kabel/Adapter darauf, dass alle Pins belegt sind.

Lüftersteuerung Die Steuerung regelt den Lüfter in vier Stufen. Eine Spannung von bis zu vier Volt steuert den Lüfter im 2D-Betrieb an (3D: 6,8 Volt).

PCI-E-Interface Radeon-X1900-Karten sind nur für PCI-Express vorgesehen. Laut Ati ist es mit dem Rialto-Brückenchip aber möglich, AGP-Versionen herzustellen.

Kühler Der massive Kühler besteht aus Aluminium und Kupfer. Gekühlt wird damit auch der Speicher. Aufgrund der Maße muss ein PCI-Slot frei bleiben.

High-End-Grafikchips von Ati und Nvidia

Chipname	Radeon X1900 XTX	Radeon X1900 XT	Radeon X1800 XT	Radeon X1800 XL	Geforce 7800 GTX/512	Geforce 7800 GTX/256	Geforce 7800 GT
Interner Codename/Fertigungsprozess	R580/90 nm	R580/90 nm	R520/90 nm	R520/90 nm	G70/110 nm	G70/110 nm	G70/110 nm
Kartenpreis (Euro)	Ca. 580,-	Ca. 530,-	Ca. 430,-	Ca. 320,-	Ca. 680,-	Ca. 420,-	Ca. 270,-
Anzahl Transistoren (Millionen)	384	384	321	321	302	302	302
Leistungsaufnahme (ganzer PC in Watt)	285	274	250	205	263	233	209
Lautheit in Sone (2D/3D)	1,5/3,9	1,3/3,4	1,0/2,8	1,6/4,6	0,4/0,7	0,9/1,2	1,6/2,8
Pixel-Shader-ALUs (GFLOP/s)	48 (249,6)	48 (240)	16 (80)	16 (64)	48 (211,2)	48 (165,1)	40 (128)
Textureinheiten/Raster Operators	16/16	16/16	16/16	16/16	24/16	24/16	20/16
Vertex-Shader-Einheiten	8	8	8	8	8	8	7
Chiptakt; Pixelfüllrate (Megapixel/s)	650 MHz; 10.400	625 MHz; 10.000	625 MHz; 10.000	500 MHz; 8.000	550 MHz; 8.800	430 MHz; 6.800	400 MHz; 6.400
PS-/VS-Version	3.0/3.0	3.0/3.0	3.0/3.0	3.0/3.0	3.0/3.0	3.0/3.0	3.0/3.0
Crossfire/SLI-Support	Ja (externer Dongle)	Ja (externer Dongle)	Ja (externer Dongle)	Ja (externer Dongle)	Ja	Ja	Ja
Speicher-Interface; Speichertakt	256 Bit; 775 MHz	256 Bit; 725 MHz	256 Bit; 750 MHz	256 Bit; 500 MHz	256 Bit; 850 MHz	256 Bit; 600 MHz	256 Bit; 500 MHz
Speicherbandbreite (GByte/s)	49,6	46,4	48	32	54,4	38,4	32
Speicherbestückung (MByte)	512	512	256, 512	256	512	256	256
Z-Operationen/Takt; Farbwerte/Takt	16; 16	16; 16	16; 16	16; 16	32; 16	32; 16	32; 16

Im Vergleich zur X1800-Serie hat Ati bei den X1900-Modellen hauptsächlich die Shader-Performance erhöht. Die Taktfrequenzen sind nur minimal verändert.

Breiter, schneller, weiter

Im Gegensatz zur vorherigen Generation hat Ati dieses Mal darauf verzichtet, die Leistung durch höhere Taktraten zu steigern. Der größte Teil der Einheiten auf dem R580 unterscheidet sich kaum von denen des X1800-Chips R520. Der Zuwachs in Sachen 3D-Leistung wurde hauptsächlich durch die höhere Rechenleistung der Pixel-Shader erreicht.

Dieser Teil der GPU, welcher die mathematischen Operationen ausführt, wurde deutlich verbessert. So rechnen jetzt zwölf statt nur vier Pixel-Shader-Quads. Diese verfügen über 48 Shader-ALUs. Die Textur-Einheiten blieben, ebenso wie die acht Vertex-Shader-Einheiten, nahezu unverändert. Das Prinzip ist dasselbe, welches auch schon die Pixel-Shader der X1300 von denen der X1600 unterschied. Allerdings hat Ati beim R580 im Gegensatz zum R520 die feine Granularität der Pixel-Shader bei dynamischen Programmverzweigungen nicht halten können. Der für die Verteilung der Shader-Instruktionen zuständige Prozessor wurde nicht entsprechend erweitert. Die dynamische Flusskontrolle bleibt damit aber noch sehr effizient. Die Raster-Operatoren sind jetzt mit der so genannten „Fetch4"-Funktion zur schnelleren Schattenberechnung ausgestattet, die Spiele wie **Battlefield 2**, **Need for Speed Most Wanted**, die intensiven Gebrauch von Schatten-Texturen machen, beschleunigt.

Crossfire

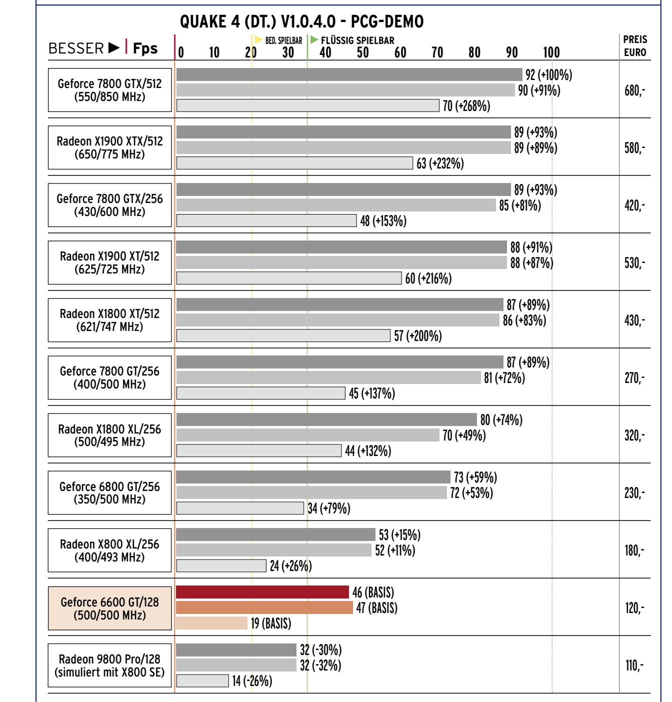
Nun soll Crossfire so richtig ins Rollen kommen. Frühere Probleme wie zum Beispiel die Begrenzung auf 1.600x1.200 bei lediglich 60 Hertz Bildwiederholrate oder langsames Super-AA sind mit der neuen Generation Geschichte. Dank durchgehender Dual-Link-DVI-Ausstattung in der X1800-/X1900-Reihe sind Auflösungen von 2.560x1.600 Bildpunkten nun auch für ein Zwei-Karten-Gespann kein Problem mehr. Die Compositing-Engine, welche die Bilder der beiden Karten zusammensetzt, ist ebenfalls verbessert. Sie kann jetzt direkt die verschiedenen Sample-Muster, die bei Super-AA zum Einsatz kommen, kombinieren. Super-AA arbeitet so wesentlich schneller, als es noch beim X850-Crossfire der Fall war. Beibehalten hat man allerdings den externen Dongle, der jetzt auf ein VHDC-Interface (Very High Density Connection Interface) setzt, um die hohen Auflösungen von 2.560x1.600 Bildpunkten zu ermöglichen.

X1900 in der Praxis

Bei dem von der Radeon X1800 XT bekannten Zwei-Slot-Kühler bläst ein 65 Millimeter

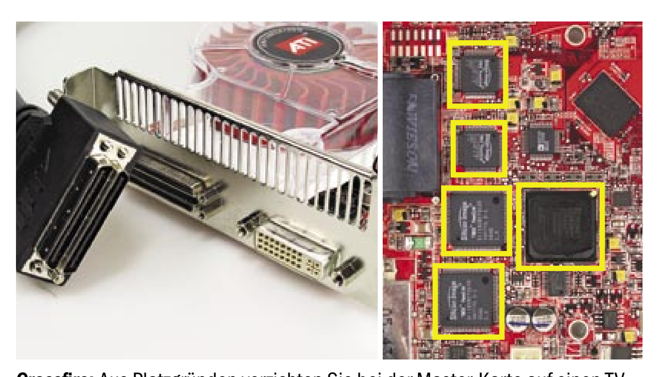
Leistung: Quake 4 (dt.)

Settings: Athlon 64 4000+, 2x512 MByte RAM, Forceware 81.98, Forceware auf HQ, Catalyst 6.1 bzw. Sample-Treiber von 4. Januar 2006, A.I. auf Standard.



- Ohne AA/AF sind 7800 GTX/512 und X1900 XTX beinahe gleich schnell.
- Mit 4x AA/8:1 AF lässt die 7800 GTX/512 die X1900 XTX um 11 Prozent hinter sich.
- In hohen Settings kann die 7800 GT/256 mit der X1900 XT nicht mehr mithalten.

LEGENDE
- 1.024x768, 2x AA/4:1 AF
- 1.280x1.024, kein AA/AF
- 1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF



Crossfire: Aus Platzgründen verzichten Sie bei der Master-Karte auf einen TV-Out-Anschluss. Insgesamt fünf Chips sind für den Crossfire-Betrieb notwendig.

Praxisprobleme

PC Games hat den Praxistest gemacht, ob die zur Vorstellung gereichten Treiber bereits problemlosen Spielspaß bieten.



Viele der in unserem X1000-Launch-Artikel angesprochenen Probleme sind mittlerweile behoben. **Far Cry (dt.)** lässt sich mittels Konsolen-Befehlen und dem inoffiziellen Patch auf Version 1.4 HDR-Rendering zusammen mit MSAA entlocken. Auch **Serious Sam 2** bietet mit dem Patch auf Version 2.066 (www.croteam.com) mittlerweile beides in Kombination an. Der Leistungsverlust mit aktivem Catalyst A.I. in **F.E.A.R.** sowie die Bildfehler am Übergang vom Wasser zum Ufer in **Half-Life 2** sind mit dem aktuellen Treiber (Catalyst 6.1) behoben.

Der 6.1-Treiber ließ sich nicht auf den X1900-Testkarten installieren, sodass wir auf eine von Ati zur Verfügung gestellten Beta-Version vom 4. Januar 2006 (vollst.: sample_8-203-3-060104a-029367E) angewiesen waren. Nur mit diesem Treiber trat das im Screenshot oben dargestellte Problem in **Quake 4 (dt.)** bei X1800 und X1900-Karten auf, welches sich durch Deaktivieren von Catalyst A.I. oder den Wechsel auf den offiziellen Catalyst 6.1 (auf einer X1800-Karte) beheben ließ. Wahrscheinlich ist das Problem also auch mit dem ersten offiziell die X1900 unterstützenden Treiber behoben. Der Leistungsgewinn (auf einer X1800) durch diesen Bug lag bei minimalen 1 Fps.

Erfreulich war hingegen der Kurztest mit den meisten anderen Spielen. So erreichte **F.E.A.R.** eine um bis zu 57 Prozent höhere Leistung als auf einer 512-MByte-7800-GTX. Auch in Sachen Crossfire scheinen die größten Probleme überwunden. Unsere getesteten Spiele (**Call of Duty 2** und **Need for Speed Most Wanted**) skalierten auf X1800/X1900-Karten im Doppelpack deutlich besser als auf zwei Geforce 7800 GTX.

großer Radial-Lüfter die warme Luft aus dem Gehäuse. Während der Lüfter der X1900 XTX im 2D-Betrieb mit gemessenen 1,5 Sone relativ leise ist und nur mit 3,8 Volt angesteuert wird, dreht das Gebläse in Spielen deutlich auf und erzeugt dabei maximal 3,9 Sone beziehungsweise 49 dB(A). Etwas leiser ist der Lüfter auf der X1900 XT, bei dem wir im 2D/3D-Betrieb 1,3/3,4 Sone gemessen haben. Sehr hoch ist die Temperaturentwicklung. Wir haben eine GPU-Temperatur von 92 (X1900 XTX) respektive 87 Grad Celsius (X1900 XT) gemessen. Zum Testzeitpunkt war eine Übertaktung nicht möglich, da Tools wie Powerstrip die X1900-Serie noch nicht erkennen.

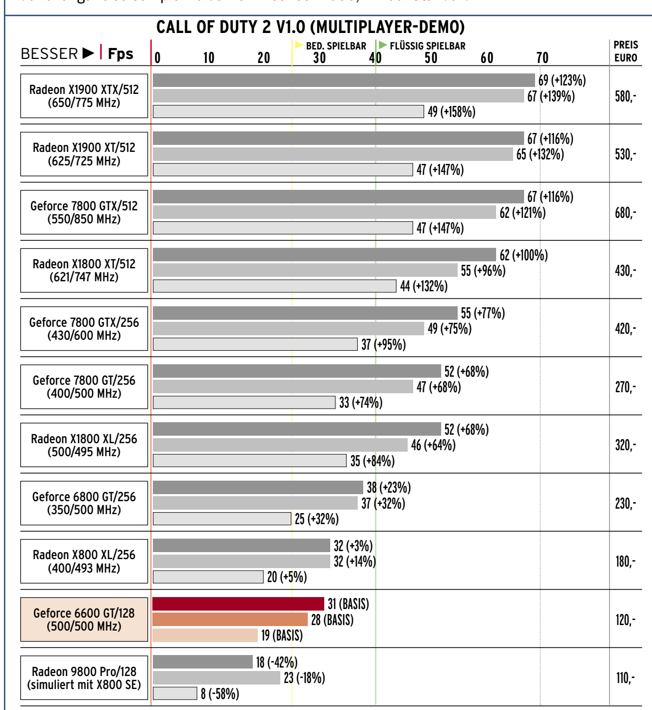
Die Grafikkarten stellen an anderer Stelle einen neuen Rekord auf. Eine Gesamtleistungsaufnahme des PCs von 285 Watt haben wir mit der X1900 XTX im 3D-Betrieb gemessen (PC-System: Athlon 64 4000+, 2x 512 MByte RAM). Mit 11 Watt weniger gibt sich die X1900 XT zufrieden. Zum Vergleich: Nvidias Geforce 7800 GTX/256 sorgt unter gleichen Bedingungen für eine Leistungsaufnahme von 233 Watt, während mit der 512-MByte-Variante die Leistungsaufnahme auf 263 Watt ansteigt.

Benchmark-Analyse und Fazit: X1900

Mit der X1900 hat Ati das geschafft, was bereits mit der X1800 gelingen sollte: die Rückkehr zum 3D-Olymp. Der eigene Vorgänger wird von der X1900 XTX um bis zu 22 Prozent geschlagen. Auch gegen die Geforce 7800 GTX 512 kann sich die Karte in **Call of Duty 2** mit vier Prozent Vorsprung durchsetzen. In **Quake 4 (dt.)** liegt wiederum die Geforce ein paar Prozent in Front. In Sachen Dual-GPU konnte Crossfire einen guten Start hinlegen und SLI in unseren Benchmarks mit bis zu 18 Prozent hinter sich lassen. Positiv hervorzuheben an Atis neuer X1900-Generation ist neben ausgezeichneter 3D-Leistung auch die mit adaptivem FSAA, Area-AF und Avivo gebotene Bildqualität. Zu bemängeln bleiben die unter Last recht laute Kühlung sowie die hohe Leistungsaufnahme. (dw/cs/dm)

Leistung: Call of Duty 2

Settings: Athlon 64 4000+, 2x512 MByte RAM, Forceware 81.98, Forceware auf HQ, Catalyst 6.1 beziehungsweise Sample-Treiber von 4. Januar 2006, A.I. auf Standard.



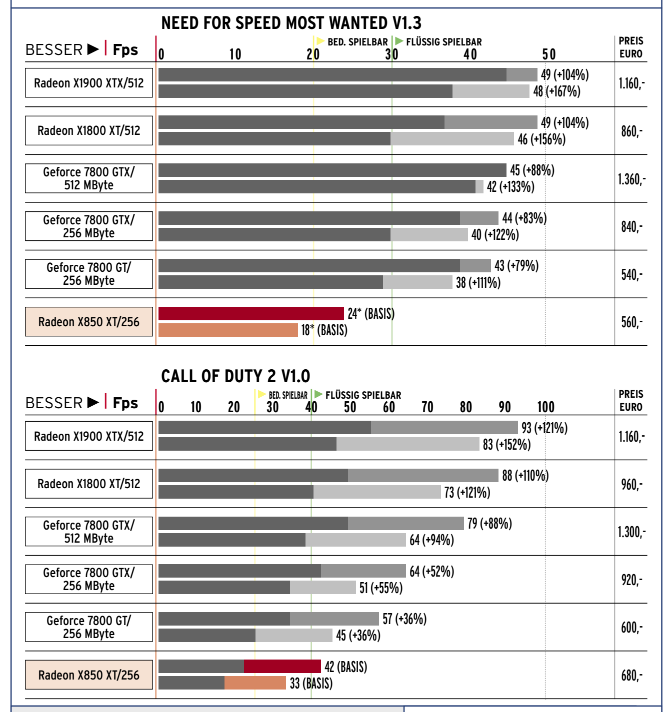
- In **Call of Duty 2** liegt die 7800 GTX/512 immer knapp hinter der X1900 XTX.
- Chancenlos ist die 7800 GTX/256 gegen Atis X1900 XT, dafür kostet die Erstgenannte aber auch weniger.
- Zum Vergleich haben wir eine X800 SE auf 9800-Pro-Niveau getaktet.

LEGENDE

- 1.024x768, 2x AA/4:1 AF
- 1.280x1.024, kein AA/AF
- 1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF

Crossfire vs. SLI

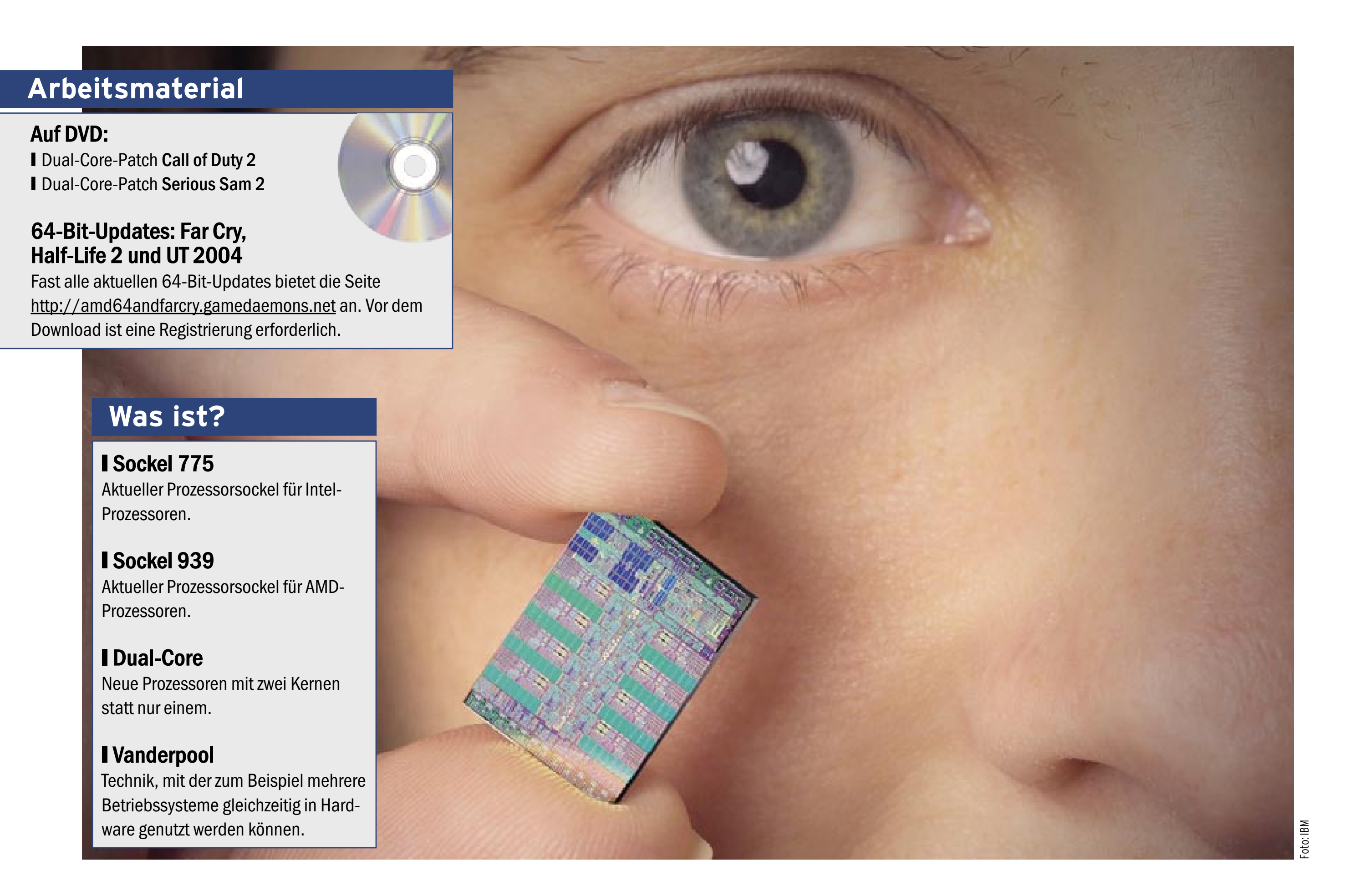
Settings: Athlon 64 4000+, 2x 512 MByte RAM, Forceware 81.98, High Quality, Catalyst 5.13, Catalyst Sample vom 4. Januar 2006, A.I auf Standard.



- In beiden Spielen skaliert Crossfire besser als SLI, die X1900 liegt vorn.
- Auch die X1800XT kann im Dual-Verbund punkten.
- In **Need for Speed Most Wanted** bringt SLI fast keinen Vorteil.

LEGENDE

- 1.280x1.024, 4x AA, 8:1 AF
- 1.600x1.200, 4x AA, 8:1 AF
- Einzelne Grafikkarte



Arbeitsmaterial

Auf DVD:
- Dual-Core-Patch **Call of Duty 2**
- Dual-Core-Patch **Serious Sam 2**

64-Bit-Updates: Far Cry, Half-Life 2 und UT 2004
Fast alle aktuellen 64-Bit-Updates bietet die Seite http://amd64andfarcry.gamedaemons.net an. Vor dem Download ist eine Registrierung erforderlich.

Was ist?

Sockel 775
Aktueller Prozessorsockel für Intel-Prozessoren.

Sockel 939
Aktueller Prozessorsockel für AMD-Prozessoren.

Dual-Core
Neue Prozessoren mit zwei Kernen statt nur einem.

Vanderpool
Technik, mit der zum Beispiel mehrere Betriebssysteme gleichzeitig in Hardware genutzt werden können.

Foto: IBM

Prozessoren 2006

Zukunftssicher soll er sein, preiswert und natürlich leistungsstark bei Spielen. Welcher Prozessor erfüllt diese Kriterien am besten?

Das laufende Jahr kann spannend werden: Nachdem AMD und Intel in den Wochen vor Weihnachten wenig Spektakuläres anzubieten hatten, bringen beide Firmen in den nächsten Monaten eine ganze Reihe aktualisierter Prozessoren auf den Markt. PC Games nimmt das zum Anlass, 34 aktuelle und ältere Prozessoren zu vergleichen – vom Athlon XP 2600+ bis zum Pentium EE 955 sind alle bedeutenden Chips dabei. Wir prüfen auch, ob Notebook-Prozessoren eine sinnvolle Alternative sind, vor allem in Hinblick auf Pro-Megahertz-Leistung und Stromverbrauch. Alle Benchmark-Ergebnisse fließen in ein Preis-Leistungs-Diagramm ein, das Sie am Ende des Artikels finden.

Neue Intel-Modelle

Intel hat im Januar begonnen, erste Pentium-4-Modelle in 65-Nanometer-Technik auszuliefern. Wichtigstes Merkmal: Die neuen Chips bleiben teils deutlich kühler als die in 90 Nanometer hergestellten, älteren Pentium-4-Prozessoren. Das gefürchtete Heruntertakten bei Volllast bleibt im normalen Betrieb aus, die Temperaturen im grünen Bereich. Maximal 64 °C meldeten die Test-PCs – im Vergleich zu Werten über 90 °C bei den älteren Prozessoren ist das ein deutlicher Schritt nach vorn. Die kühlen Modelle erkennen Käufer an der „1“. Ein Pentium 4 670 wurde also im 90-Nanometer-Prozess gefertigt, ein Pentium 4 671 im 65-Nanometer-Prozess. Dieses Unterscheidungsmerkmal gilt aber nur für die 6er-Serie. Bei der 5er-Reihe zeigt eine „1“ am Ende der Nummer an, dass der Chip 64-Bit-fähig ist (siehe Extrakasten rechts: „Pentium-4-Namenskonvention“). Preise und Funktionen sind bei den neuen Prozessoren der 6er-Serie annähernd identisch, sodass Käufer die 65-Nanometer-Modelle nehmen sollten.

Kühle Doppelkerne

Auch bei Intels Doppelkernen halten die ersten 65-Nanometer-Modelle Einzug, hier allerdings mit einigen Änderungen: Die 65-Nanometer-Prozessoren verfügen über einen doppelt so großen L2-Cache, jedem Kern stehen jetzt 2 statt 1 MByte Zwischenspeicher zur Verfügung. Außerdem beherrschen die neuen Modelle die Virtualisierungstechnik Vanderpool. Die Verbesserungen schienen Intel wohl derart wertvoll, dass die Prozessoren gleich um eine Modellreihe heraufgestuft wurden: So werden die 65-Nanometer-Doppelkerne jetzt als Pentium D 920, 930 und 940 verkauft, die alten Modelle 820, 830 und 840 sind aber immer noch verfügbar. Die Preise sind im Wesentlichen ebenfalls gleich, auch hier sollten Interessenten deshalb zum neueren Chip greifen.

AMDs Fahrplan 2006

Auch AMD arbeitet an einer Reihe neuer Modelle, die allerdings wohl erst während oder nach der Cebit vorgestellt werden. Nach knapp zwei Jahren verwendet AMD dann wieder einen neuen Sockel. Die genaue Bezeichnung ist noch offen, fest steht aber, dass dieser mit keinem der bislang verkauften Prozessoren zusammenarbeitet. Für den Sockel plant AMD nach bislang unbestätigten Informationen bis zu zwölf Prozessoren, darunter einen mit 2.600 MHz getakteten Athlon 64 X2 5000+ und einen Athlon 64 FX-62, der über zwei Kerne verfügt und wohl mit 2.800 MHz getaktet sein wird.

Inoffiziellen Angaben zufolge erscheinen zusätzlich drei Varianten mit einem Kern für den neuen Sockel – der schnellste soll als 4000+ mit 2,6 GHz getaktet sein. Das sind 200 MHz mehr als beim bislang produzierten 4000+ für den Sockel 939, AMD wird den Cache daher wohl auf 512 kByte halbieren. Die neuen Prozessoren arbeiten nur noch mit DDR2-Speicher, dieser ist mittlerweile aber kaum mehr teurer als DDR400-Speicher.

Abschied vom Pentium 4

Frühestens Mitte des Jahres soll nach den Plänen von Intel eine komplett neue Prozessorgeneration die bisherigen Pentium-4-Modelle ablösen, wahrscheinlich wird sogar die Marke Pentium eingemottet. Für Desktop-Rechner, Notebooks und Workstations erscheinen dann Chips, die alle auf einer gemeinsamen Architektur basieren und mit speziellen, zum Einsatzgebiet passenden Erweiterungen versehen sind. Aktuellen Schätzungen zufolge sind die Taktfrequenzen dann deutlich niedriger als bei aktuellen Prozessoren.

Dennoch sollen die Neuen aufgrund einer sehr guten Pro-Megahertz-Leistung wesentlich schneller sein als aktuelle Pentium-4-Prozessoren und dabei deutlich kühler bleiben. Auch wenn Intel beteuert, die Architektur vereine die „besten Eigenschaften“ von allen aktuellen Intel-Prozessoren, dürften diese doch sehr stark an aktuelle Pentium-M-Modelle erinnern. Neu ist ein gemeinsamer L2-Cache, dessen Größe dynamisch an den Bedarf des jeweiligen Kerns angepasst werden kann.

Jene Modelle, die in Desktop-PCs zum Einsatz kommen, sollen durchschnittlich nur noch 65 Watt thermische Verlustleistung (TDP) erzeugen, wobei es aber Modelle mit höherer und niedrigerer TDP geben wird. Alle werden im neuen 65-Nanometer-Prozess gefertigt. Die Pipeline verkürzt Intel auf 14 Stufen, Hyper-Threading gibt es offiziellen Angaben zufolge anfangs bei Desktop-Prozessoren nicht mehr.

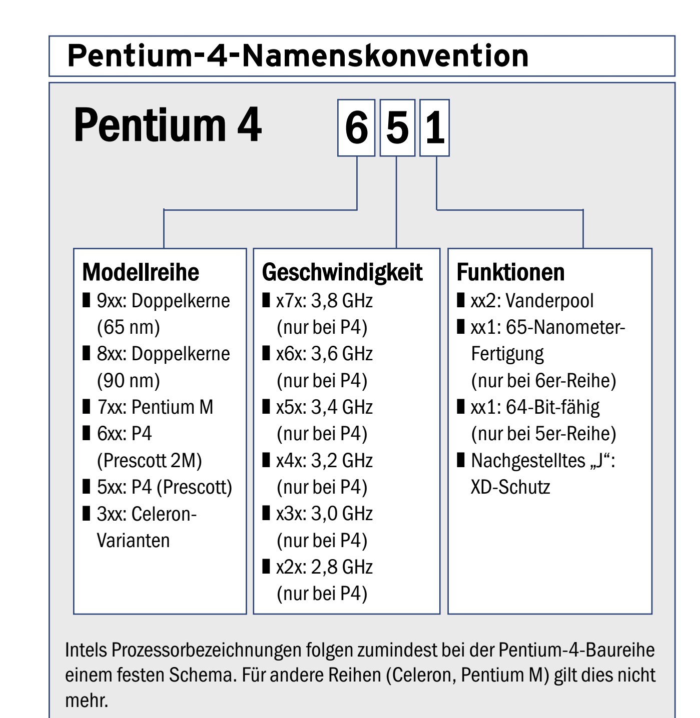
Altes Eisen?

Den neuen Chips zum Trotz werden viele Anwender weiter an ihren alten Prozessoren festhalten. Ob diese noch genügend Leistung für aktuelle Spiele bieten und was der Umstieg von AMD auf Intel oder umgekehrt bringt, klären wir auf den folgenden Seiten. (cg)

Technische Daten aktueller AMD- und Intel-Prozessoren (Auswahl)

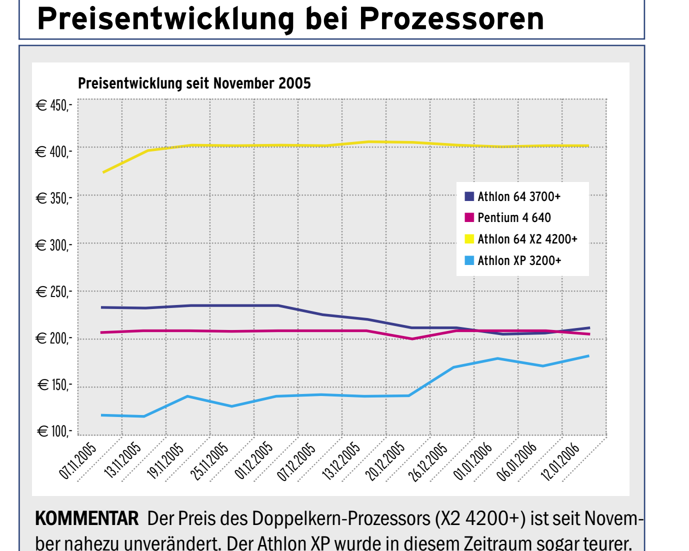
Prozessoren	Athlon 64 (ein Kern)	Athlon 64 X2 (zwei Kerne)	Pentium 4 (ein Kern)	Pentium 4 (zwei Kerne)	Pentium M (ein Kern)	Turion 64 (ein Kern)
Sockel	754/939	939	478/775	775	478/479	754
Erhältliche Taktraten	1.800 bis 2.600 MHz	2.000 bis 2.400 MHz	1.600 bis 3.800 MHz	2.800 bis 3.467 MHz	1.100-2.260 MHz	1.600-2.200 MHz
CPU-Kern(e)	Venice, Winchester u. a.	Toledo, Manchester	Northwood, Prescott u. a.	Smithfield, Presler	Banias, Dothan	Lancaster
Herstellungsprozess	130/90 nm SOI	90 nm SOI	180/130/90/65 nm	90/65 nm	130/90 nm	90/130 nm
L1-Cache	128 kByte	2x128 kByte	ca. 100 kByte	ca. 2x100 kByte	64 kByte	128 kByte
L2-Cache	512/1.024 kByte	2x512/2x1.024 kByte	512/1.024/2.048 kByte	2x1.024/2x2.048 kByte	1.024/2.048 kByte	512/1.024 kByte
CPU-Spannung	1,4-1,5 Volt	1,35-1,4 Volt	1,25-1,6 Volt	1,2-1,4 Volt	0,8-1.49 Volt	1,2/1,35 Volt
TDP (Max)	89 Watt	110 Watt	115 Watt	130 Watt	28 Watt	25/35 Watt
PRO+CONTRA	+ Sehr schnell	+ Sehr schnell	+ Hyper-Threading	+ Zwei Kerne	+ Sehr schnell	+ Relativ günstig
	+ Gutes OC-Potenzial	+ Gutes OC-Potenzial	+ Sehr gute Infrastruktur	+ Sehr gute Infrastruktur	+ Gutes OC-Potenzial	+ Geringer Stromverbrauch
	+ Temperaturentwicklung	+ Cool'n'quiet	– Temperaturentwicklung	– Temperaturentwicklung	+ Temperaturentwicklung	– Boardkompatibilität
	– Teilw. unfl. RAM-Bestückung	– Sehr teuer	– Relativ teuer	– Relativ teuer	– Relativ teuer	– Probleme mit CPU-Kühlern

Pentium-4-Namenskonvention



Intels Prozessorbezeichnungen folgen zumindest bei der Pentium-4-Baureihe einem festen Schema. Für andere Reihen (Celeron, Pentium M) gilt dies nicht mehr.

Preisentwicklung bei Prozessoren



KOMMENTAR Der Preis des Doppelkern-Prozessors (X2 4200+) ist seit November nahezu unverändert. Der Athlon XP wurde in diesem Zeitraum sogar teurer.

Prozessor-Leistung: Dual-Core- und 64-Bit-Technik

In der Ausgabe 03/2006 haben die Kollegen von PC Games Hardware die neue Prozessorgeneration mit zwei Kernen ausführlich getestet und mit Einzelkern-Prozessoren verglichen (PDF auf Heft-DVD).

Optimierte Spiele

Das Fazit: Immer mehr Spiele laufen auf Zweikern-Prozessoren messbar schneller, in Einzelfällen ist ein Leistungszuwachs bis zu 35 Prozent möglich. Der Aufpreis für den zweiten Kern ist derzeit bei den meisten Prozessoren noch sehr hoch.

Mittlerweile sind weitere Patches für **Call of Duty 2** und **Quake 4 (dt.)** erschienen. Während der **Quake 4**-Patch nur ein paar Fehler behebt und nach wie vor nicht mit der deutschen Version funktioniert, bringt der **Call of Duty**-Patch bei allen Dual-Core-Systemen mehr Leistung – zumindest dann, wenn die Grafikeinstellungen moderat gewählt wurden und die Grafikkarte nicht limitiert. Dann sind bis zu 10 Prozent mehr Leistung bei einer Auflösung von 1.024x768 Bildpunkten drin, bei niedrigeren Auflösungen sogar bis zu 15 Prozent. Auch beim Strategiespiel **Paraworld**, das im Frühjahr dieses Jahres erscheinen soll, sorgen Optimierungen für mehr Geschwindigkeit auf Zweikern-Prozessoren. Allein optimierte Grafikkartentreiber bringen nach Angaben der Entwickler im aktuellen Stadium rund 12 Prozent mehr Leistung. Den endgültigen Performance-Gewinn schätzt Studioleiter Lothar Schmitt auf 25 Prozent, im Extremfall sogar bis zu 40 Prozent.

64-Bit-Spiele

Neben Zweikern-Prozessoren preisen AMD und Intel gelegentlich auch 64-Bit-Technik als Spielebeschleuniger an. Lange gab es aber nur zwei nennenswerte Projekte – eine spezielle 64-Bit-Version von **Far Cry (dt.)** und eine von **Unreal Tournament 2004 (dt.)**. Die **Far Cry**-Version bot im Gegensatz zur 32-Bit-Version hauptsächlich eine höhere Sichtweite. Dies hätte aber auch, so merkten einige Kritiker an, mit einer optimierten 32-Bit-Version erreicht werden können.

Die **UT 2004**-Version brachte überhaupt keine messbaren Vorteile, der Patch kann nicht mehr auf den Webseiten der beteiligten Firmen heruntergeladen werden, sondern nur auf einer Hand voll Fanseiten. Neben einigen weiteren, eher halbherzig „optimierten" Spielen wie **Shadow Ops**, wo kaum ein Unterschied zur 32-Bit-Variante auszumachen ist, gab es bis vor kurzem keine weiteren 64-Bit-Titel. Im Januar jedoch erschien überraschend ein 64-Bit-Patch für den meistverkauften Shooter des Jahres 2005, **Half-Life 2**. Der Test war allerdings auch hier ernüchternd: Die 64-Bit-Version lief im Test sogar langsamer als die 32-Bit-Version, bei der Grafikqualität war keine Verbesserung erkennbar.

Zweikern-Technik im Fokus

Spieleentwickler geben zurzeit also klar den Zweikern-Prozessoren den Vorzug – auch aus einem weiteren Grund: Immer mehr Spielkonsolen arbeiten mit Mehrprozessortechnik, sodass ein etwaiger Performance-Vorteil gleich mehrfach genutzt werden kann. 64-Bit-Technik ist dagegen für Spieler vorläufig uninteressant.

Eine gravierende Verbesserung ist erst mit Windows Vista und größeren Speichermengen zu erwarten. Erst wenn 4 Gigabyte Arbeitsspeicher wirklich nicht mehr ausreichen, werden auch Spieleentwickler die Vorteile der Erweiterung nutzen.

Zunkunftsszenarien

Aus unserer Benchmark-Suite haben wir drei Fälle abgeleitet, um einige Prognosen für die Zukunft abzugeben. Im ersten Fall gehen wir (sehr optimistisch) davon aus, dass künftig 70 Prozent aller Spiele von Zweikern-Prozessoren profitieren. Der Leistungszuwachs orientiert sich dabei an **Age of Empires 3**, das bis zu 28 Prozent schneller läuft. In diesem Szenario übertrifft ein Doppelkern-Athlon erwartungsgemäß alle anderen Prozessoren. Im konkreten Beispiel würde ein X2 4800+ dann knapp 40 Prozent schneller arbeiten als ein Athlon 64 3200+. Interessantes Detail: In diesem Szenario wäre ein Pentium D 940 mit zwei Kernen annähernd so schnell wie ein Athlon 64 4000+.

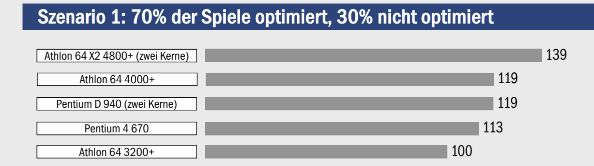
Wenn der Anteil optimierter und nicht optimierter Spiele bei jeweils 50 Prozent läge, würde der Vorsprung des X2 4800+ weniger groß ausfallen – dieser Prozessor wäre dann nur noch 30 Prozent schneller als ein Athlon 64 3200+, der Pentium D verliert ebenfalls geringfügig und läge nun messbar hinter einem 4000+.

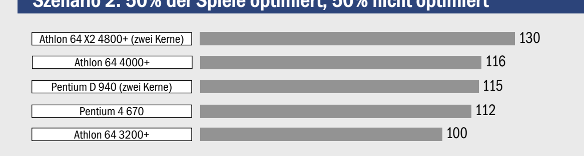
Im letzten Szenario gehen wir davon aus, dass nur 30 Prozent der Spiele für Zweikern-Prozessoren optimiert sind: In diesem Fall wäre der X2 4800+ zwar immer noch vorn, der Vorsprung betrüge aber nur noch 22 Prozent. Bei den beiden getesteten Intel-Prozessoren würde sich das Blatt nun erstmals wenden, der schnellste Einkern-Pentium mit 3,8 GHz läge dann knapp vor einem Pentium D 940 mit 3,2 GHz.

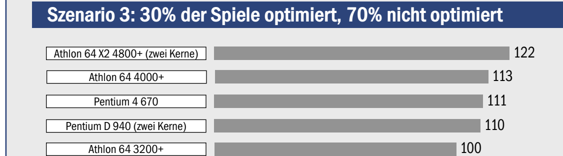
Eine verlässliche Einschätzung ist derzeit schwierig bis unmöglich. Wir halten das zweite Szenario bis Ende 2006 für realistisch – dann dürften unter anderem die hochgradig optimierten Spiele **Gothic 3** und **Spellforce 2** auf dem Markt sein. (cg)

Leistung von Zweikern-Prozessoren

Wie viel könnten Zweikern-Prozessoren künftig leisten? Um diese Frage zu beantworten, haben wir drei verschiedene Szenarien entworfen. Szenario 3 spiegelt ungefähr die aktuelle Situation wider. Bei weiteren Optimierungen würde sich der Aufpreis für Zweikern-Modelle lohnen (vorausgesetzt, die Grafikkarte limitiert nicht).







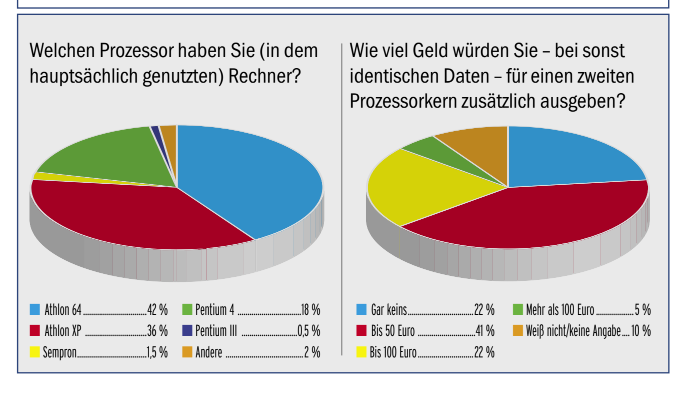
Settings: Nvidia Geforce 7800 GTX, Forceware 81.98, 1.024 MByte RAM CL2, Win XP SP2, 1.024x768, kein AA/AF

Spiele und Zweikern-CPUs (aktualisierte Liste)

Spiele ohne Leistungsgewinn*		
Spiel	**Status**	**Max. Leistungsgewinn**
Battlefield 2	Verfügbar	0%
F.E.A.R.	Verfügbar	0%
Source-Engine (CS, Half-Life 2, Dark Messiah)	Teils verfügbar	0%
Star Wars: Battlefront 2	Verfügbar	0%
X3: Reunion	Verfügbar	0%
Spiele ohne Leistungsgewinn, aber mit besonderen Dual-Core-Effekten*		
Spiel	**Status**	**Optimierung**
Juiced	Verfügbar	Partikeleffekte
The Movies	Verfügbar	Mehr Details, bessere Ansprechzeit
Spiele mit bis zu 20% Leistungsgewinn*		
Spiel	**Status**	**Max. Leistungsgewinn**
Black & White	Verfügbar	Bis zu 15%, bessere Physik
Call of Duty 2	Verfügbar	15%
Civilization 4	Verfügbar	15%
Doom 3	Verfügbar	20%
Rise & Fall	2. Quartal 2006	Ca. 20%
Serious Sam 2	Verfügbar	17%
Unreal Tournament 2007	2006	„Ein deutlicher Gewinn"
Spiele mit mehr als 20% Leistungsgewinn*		
Spiel	**Status**	**Max. Leistungsgewinn**
Age of Empires 3	Verfügbar	28%
Gothic 3	2006	Bis zu 30%
HdR: Die Schlacht um Mittelerde 2	Frühjahr 2006	Bis zu 25%
Need for Speed Most Wanted	Verfügbar	35%**
Paraworld	Frühjahr 2006	25%, teils bis 40%
Quake 4 (dt.)	Verfügbar	24% (mit Beta-Patch)
Spellforce 2	2006	30% (max. 70%)

* Bei nicht verfügbaren Spielen nach Angaben der Entwickler
** Nur mit speziellem Ati-Treiber

Leserstimmen





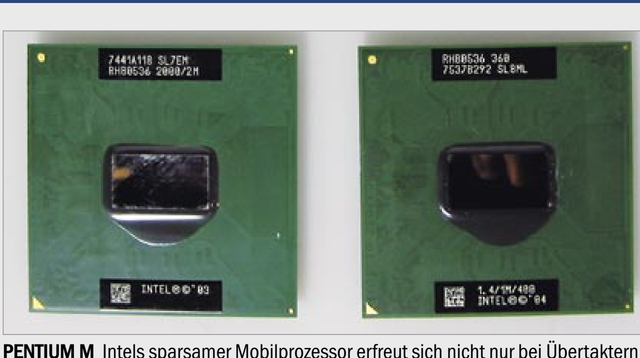
LOST COAST Die 64-Bit-Version von **Half-Life 2: Lost Coast** enttäuscht: Grafik und Spielgeschwindigkeit wurden nicht erkennbar verbessert.

PROZESSOREN: LEISTUNG PRO MEGAHERTZ

Leistung pro Megahertz: Mobiler an der Spitze

Neben dem Benchmark-Parcours mit Standardtakten wollten wir ermitteln, welcher Prozessor bei gleichem Takt (in unserem Fall 1,6 GHz) und ähnlichen Grundvoraussetzungen die Nase vorn hat.

Im Benchmark arbeitet der Celeron M bei gleicher Taktfrequenz auf dem Geschwindigkeitsniveau des Athlon 64 (mit Newcastle-Kern und 512 MByte L2-Cache); der Pentium M ist aber trotz doppeltem L2-Cache überraschenderweise nicht schneller. „EIST" ermöglicht bei den neueren P-Ms mit der Endung „0" (= 133 MHz FSB) das Anheben des Front Side Bus (FSB) auf 200 (oder mehr) MHz bei gleichem Takt, indem man den Multiplikator herabsetzt. Beim Celeron M wurde dies deaktiviert. Schaut man sich die Zahlen mit FSB123 an, dann wird deutlich, dass 200 MHz einen satten Schub brächten. Das genutzte P4GPL-X erlaubt aber keine Änderung des Multiplikators im BIOS. Diverse Erfahrungsbrichte im Internet zeigten übrigens, dass nur extrem wenige Celeron-M-CPUs (ebenso P-M-Prozessoren mit FSB 100), diesen Wert schaffen – meist ist bei maximal 180 MHz und etwa 2,5 GHz Endtakt Schluss. Unsere Testexemplare (1,4 und 1,6 GHz) bestätigen dies. Wer schon länger mit einem mobilen Intel-Prozessor im Spiele-PC liebäugelt, der sollte sich genau überlegen, ob ihm 5 bis 10 Prozent Mehrleistung doppelte Kosten wert sind. Denn hier liegt der wichtigste Unterschied zwischen Pentium und Celeron M: der Preis. Weniger außergewöhnlich, aber dafür mit zukunftsträchtiger 64-Bit-Unterstützung ausgestattet, wartet der Athlon 64 mit einem ähnlich guten Preis-Leistungs-Verhältnis auf. Guter Speicher ist hier aber Pflicht, denn wie man sieht, benötigt der Athlon 64 den erst recht. (rv)



PENTIUM M Intels sparsamer Mobilprozessor erfreut sich nicht nur bei Übertaktern und Silent-Fans steigender Beliebtheit.

Leistung pro Megahertz (Fps)

Einstellungen: 6800 Ultra @ 470/640, 7800 GTX @ Default, Forceware 81.98, Win XP SP2, 1.024x768, kein AA/AF, 1.024 MByte RAM CL2

CALL OF DUTY 2 (Fps, besser ►; bed. spielbar ab 30, flüssig spielbar ab 40)

Prozessor	Fps
Cel.-M 380 (1,6 GHz, 125/125 MHz)	57,4
A64 3200+ (1,6 GHz, 200/200 MHz)	56,8
P-M 755 (1,6 GHz, 123/123 MHz)	56
P-M 755 (1,6 GHz, 100/100 MHz)	53
A64 3200+ (1,6 GHz, 200/100 MHz)	53
Cel.-M 380 (1,6 GHz, 100/100 MHz)	52
XP 3200+ (1,6 GHz, 200/200 MHz)	47

FAZIT:
- Celeron M und Athlon 64 3200+ bieten die beste Leistung pro Megahertz.
- Der Athlon XP ist etwas abgeschlagen (P4 fehlt wegen festem Multiplikator).
- Die Werte in Klammern bedeuten: realer Takt, FSB-/HT-Takt, RAM-Takt.

LEGENDE ■ Durchschnittliche Fps

Leistung: Prozessoren (Fps)

Einstellungen: Geforce 7800 GTX, Forceware 81.98, 2x 512 MByte RAM (CL2), WinXP SP2, alle in 1.024x768 ohne AA und AF
* N.n.v. = Noch nicht verfügbar

AGE OF EMPIRES 3 (1.03)

BESSER ▶ | Fps — 0 10 20 30 (▶ BED. SPIELBAR) 40 50 (▶ FLÜSSIG SPIELBAR) 60

Prozessor	Fps	Preis Euro
Athlon 64 FX-60	55	1.060,-
Athlon 64 X2 4800+	51	780,-
Athlon 64 X2 4400+	49	530,-
Athlon 64 X2 4200+	47	400,-
Athlon 64 FX-57	47	820,-
Pentium EE 955	46	1.000,-
Opteron 170	45	430,-
Athlon 64 X2 3800+	44	300,-
Pentium D 940	42	430,-
Athlon 64 FX-53	42	330,-
Athlon 64 4000+	42	350,-
Athlon 64 3800+	40	280,-
Pentium 4 672	39	N.n.v.*
Athlon 64 3700+	39	220,-
Pentium 4 670	39	590,-
Pentium 4 661	37	N.n.v.*
Pentium 4 660	37	400,-
Athlon 64 3500+	37	210,-
Pentium D 920	36	270,-
Pentium 4 560	35	420,-
Opteron 146	35	180,-
Athlon 64 3200+	34	170,-
Pentium M 755	33	310,-
P4 3.4	32	220,-
Sempron 3400+	32	120,-
Pentium 4 630	31	180,-
Pentium 4 540	30	220,-
Sempron 3100+	30	100,-
Pentium 4 620	29	160,-
Athlon XP 3200+	29	180,-
P4 3.0	28	180,-
Pentium 4 520	27	170,-
Athlon XP 2600+	24	100,-
Athlon XP 2200+	22	70,-

FAZIT:
- Kaum ein aktuelles Spiel profitiert so von Zweikern-Prozessoren wie AoE III.
- Ein X2 4800+ ist dabei 23 Prozent schneller als ein gleich getakteter 4000+.
- Der Pentium EE 955 ist bei AoE III der schnellste Intel-Prozessor

LEGENDE ■ Minimum Fps ■ Average Fps

Leistung: Prozessoren (Fps)

Einstellungen: Geforce 7800 GTX, Forceware 81.98, 2x 512 MByte RAM (CL2), WinXP SP2, alle in 1.024x768 ohne AA und AF
* N.n.v. = Noch nicht verfügbar

CALL OF DUTY 2 1.00

BESSER ▶ | Fps — 0 10 20 (▶ BED. SPIELB.) 30 (▶ FLÜSSIG SPIELBAR) 40 50 60 70

Prozessor	Fps	Preis Euro
Athlon 64 FX-57	67	820,-
Pentium 4 672	67	N.n.v.*
Pentium 4 670	67	590,-
Pentium 4 660	66	400,-
Pentium 4 661	66	N.n.v.*
Athlon 64 FX-60	66	1.060,-
Athlon 64 X2 4800+	66	780,-
Athlon 64 4000+	66	350,-
Pentium 4 560	66	420,-
Athlon 64 X2 4400+	65	530,-
Pentium EE 955	65	1.000,-
Athlon 64 X2 4200+	64	400,-
Opteron 146	64	180,-
Athlon 64 3800+	63	280,-
Pentium 4 3,4 GHz	63	220,-
Opteron 170	63	430,-
Pentium D 940	63	430,-
Athlon 64 3700+	63	220,-
Pentium 4 540	62	220,-
Pentium 4 630	62	180,-
Pentium D 920	62	270,-
Pentium 4 3,0 GHz	62	180,-
Pentium 4 620	62	160,-
Athlon 64 3500+	61	210,-
Athlon 64 3200+	61	170,-
Pentium 4 520	60	170,-
Athlon 64 X2 3800+	60	300,-
Celeron M 380	60	140,-
Pentium M 755	60	310,-
Sempron 3400+	59	120,-
Sempron 3100+	59	100,-
Athlon XP 3200+	56	180,-
Athlon XP 2600+	45	100,-
Athlon XP 2200+	39	70,-

FAZIT:
- Call of Duty 2 profitiert in der Urversion nicht von Zweikern-Prozessoren.
- Den Dual-Core-Patch 1.01 haben wir bewusst nicht verwendet, um die Performance bei nicht optimierten Spielen zu zeigen. CoD 2 liegt Intel-CPUs sehr gut.

LEGENDE ■ Minimum Fps ■ Average Fps

Stromverbrauch Prozessoren (Fps)

Einstellungen: Geforce 7800 GTX, Forceware 81.89, WinXP SP1, 1.024 MByte RAM CL2, Volllast (Prime 95 + CoD 2 gleichzeitig), Leerlauf ohne Cnq/EIST

DIVERSE ANWENDUNGEN

BESSER ◀ | Watt — 0 50 100 150 (▶ BED. SPIELBAR) 200 250 300 (▶ FLÜSSIG SPIELBAR) 350

Prozessor	Leerlauf	Volllast	Preis
Pentium M 755	100	147	310,-
Sempron 3400+	113	186	120,-
Athlon XP 3200+	134	197	180,-
Athlon 64 3200+	113	205	170,-
Athlon 64 3800+	118	215	280,-
P4 3.0	109	221	180,-
Athlon 64 X2 4800+	128	230	780,-
Pentium 4 630	138	232	180,-
Athlon 64 FX-60	130	236	1.060,-
Pentium 4 670	170	274	590,-
Pentium EE 955	202	321	1.000,-

FAZIT:
- Ermittelt wurde der Stromverbrauch des ganzen Rechners.
- Der Pentium-M-PC arbeitet am sparsamsten.
- Die PCs sind wegen der zum Teil unterschiedlichen Infrastruktur nur bedingt vergleichbar.

LEGENDE ■ Leerlauf ■ Volllast

Prozessoren nach Leistungsklassen

Drei Leistungsklassen sollen die Beurteilung des Preis-Leistungs-Verhältnisses erleichtern.

Prozessor	Leistung	Preis
Bis 50 Fps		
Athlon XP 2200+	34 Fps	70 Euro
Athlon XP 2600+	38 Fps	100 Euro
Athlon XP 3200+	42 Fps	180 Euro
Pentium 4 620	47 Fps	160 Euro
Pentium 4 630	49 Fps	180 Euro
Pentium 4 3 GHz	49 Fps	180 Euro
Sempron 3100+	49 Fps	100 Euro
50 bis 60 Fps		
Pentium D 920	52 Fps	270 Euro
Sempron 3400+	52 Fps	120 Euro
Pentium 4 3,4 GHz	52 Fps	220 Euro
Pentium M 755	52 Fps	310 Euro
Pentium 4 560	54 Fps	390 Euro
Pentium 4 660	55 Fps	400 Euro
Athlon 64 3200+	55 Fps	170 Euro
Pentium 4 670	56 Fps	590 Euro
Pentium D 940	57 Fps	430 Euro
Opteron 146	57 Fps	180 Euro
Athlon 64 3500+	58 Fps	210 Euro
Pentium EE 955	60 Fps	1.000 Euro

Prozessor	Leistung	Preis
Mehr als 60 Fps		
Athlon 64 3700+	60 Fps	220 Euro
Athlon 64 3800+	61 Fps	280 Euro
Athlon 64 X2 3800+	62 Fps	300 Euro
Athlon 64 FX-53	64 Fps	330 Euro
Athlon 64 4000+	64 Fps	350 Euro
Opteron 170	64 Fps	430 Euro
Athlon 64 X2 4200+	66 Fps	400 Euro
Athlon 64 X2 4400+	68 Fps	530 Euro
Athlon 64 FX-57	69 Fps	820 Euro
Athlon 64 X2 4800+	71 Fps	780 Euro
Athlon 64 FX-60	74 Fps	1.060 Euro

Die Leistung ergibt sich aus dem (nicht normierten, aber annähernd ausgewogenen) Mittelwert der drei getesteten Spiele **Age of Empires 3**, **Battlefield 2** und **Call of Duty 2**. Beachten Sie, dass alle Werte mit einer Geforce 7800 GTX in 1.024x768 ohne Kantenglättung und anisotropen Filter ermittelt wurden.

Prozessoren: Die Preis-Leistungs-Tipps

Die Zweikern-Prozessoren mit dem besten Preis-Leistungs-Verhältnis sind – zumindest bei den von uns getesteten Spielen – zurzeit der Athlon 64 X2 3800+ und Intels Pentium D 920. Beide liefern im Mix von **Age of Empires 3**, **Battlefield 2** und **Call of Duty 2** spielbare Bildraten (mit einer Geforce 7800 GTX).

Warten auf die Preissenkung

Beide sind allerdings noch recht teuer: Der X2 3800+ kostet rund 300 Euro, Intel will für einen Pentium D 920 knapp 270 Euro haben. Zum Vergleich: Für 180 Euro gibt es einen mit zwei Gigahertz getakteten Opteron 146, der ungefähr einem Athlon 64 3500+ entspricht und ein enormes Übertaktungspotenzial bietet.

Wirklich attraktiv dürften die Doppelkern-Prozessoren für die meisten Spieler erst mit kommenden Preissenkungen werden, auch wenn heute schon bei einigen Spielen ein Leistungsschub zu verzeichnen ist. Nach unseren Informationen plant Intel, die Preise im April (vermutlich zur 17. Woche) nach unten zu korrigieren. Offen ist, um wie viel die Preise dann sinken.

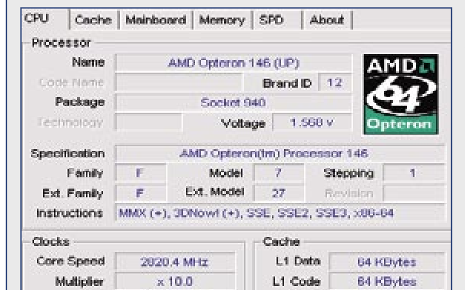
Leistung nach Klassen

Unterteilt man die Prozessoren in verschiedene Leistungsklassen, so ergibt sich folgendes Bild: Unter den schnellsten Prozessoren bieten der Athlon 64 3700+ (mit einem Kern), der X2 3800+ (zwei Kerne) und der Athlon 4000+ (ein Kern) ein anständiges Preis-Leistungs-Verhältnis.

In der Mittelklasse sind der Sempron 3400+ und der Athlon 64 3200+ die besten Spartipps. Wer zu einem Intel-Prozessor greifen möchte, fährt in dieser Leistungsklasse mit einem Pentium 4 mit circa 3,4 Gigahertz (P4 550, 551, 650, 651) am besten.

Bei den schwächeren Prozessoren schneidet der Sempron 3100+ für rund 100 Euro überraschend gut ab. Dieser ist allerdings nur für den Sockel 754 zu haben und lässt sich vergleichsweise schlecht aufrüsten. (cg)

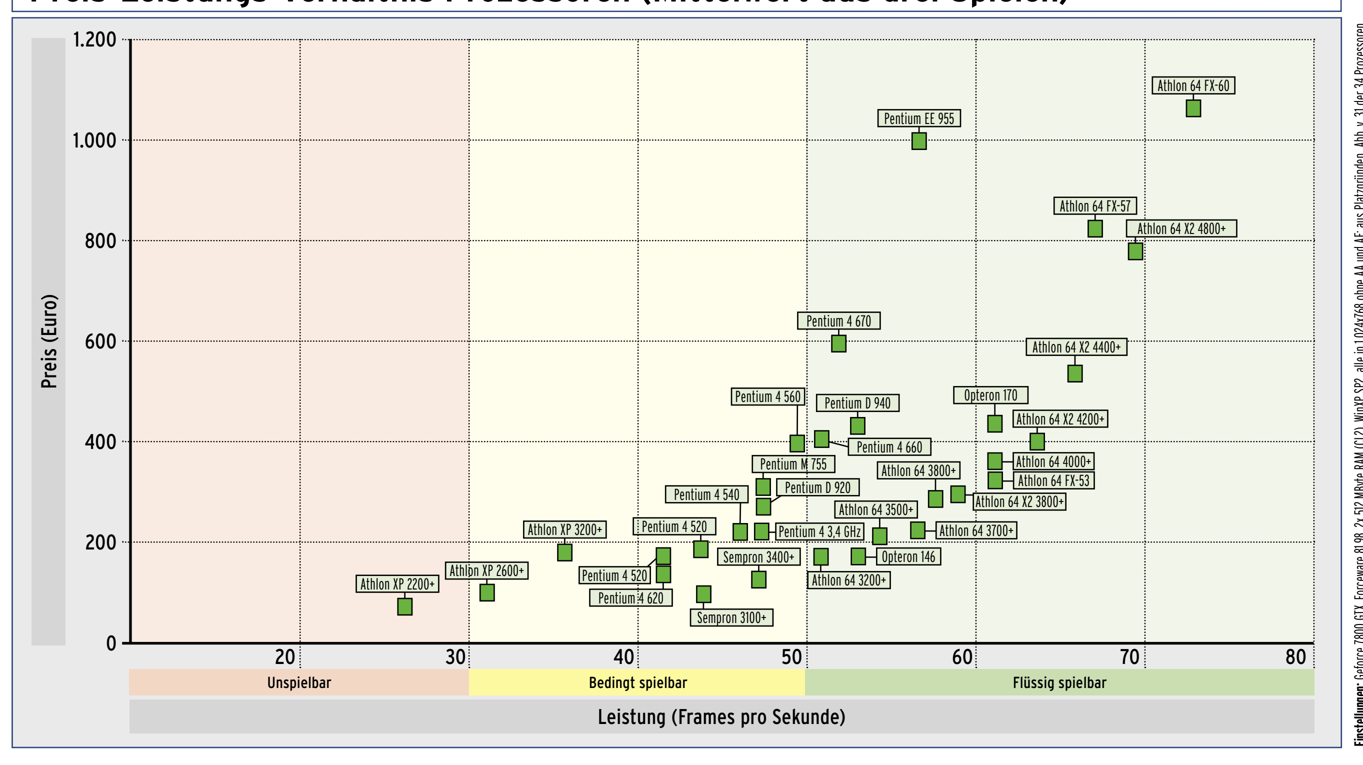
Übertaktungspotenzial



ÜBERTAKTET Eine Anleitung zum Übertakten von AMDs Opteron-Prozessoren finden Sie als PDF auf der Heft-CD.

Viele unserer Leser erwägen, ihre CPU zu übertakten. Grund genug, sich das bei einigen der getesteten Prozessoren genauer anzusehen. Gerade der Pentium M scheint aufgrund des oft niedrigen Grundtaktes prädestiniert für ein derartiges Tuning. Unser P-M 755 (2 GHz) lief anstandslos mit einem Front Side Bus von 120 MHz und daraus resultierenden 2,4 GHz (+ 20%). Die Spiele dankten es mit einem deutlichen Leistungsplus. Mit dem von uns genutzten P4GPL-X ließ sich der Multiplikator nicht im BIOS verändern, sonst wäre höchstwahrscheinlich mehr FSB bei gleichem Takt möglich gewesen.
Dann nahmen wir uns Intels P4 670 vor, das Spitzenmodell unter den Single-Cores. Der Prozessor lief mit der Standardspannung auf 4,3 GHz (+ 13%) und rangierte damit in den Tests auf dem Niveau eines A64 3800+. Der Sempron 3400+ (2 GHz) ist die schnellste Lowcost-CPU von AMD für den Sockel 754 und somit eventuell eine lohnenswerte Upgrade-Möglichkeit. Dank der Fertigung in 90 Nanometern absolvierte unser Exemplar die Tests auch mit 2,5 GHz (+ 25%) und erreichte damit knapp die Gefilde eines um 50% teureren A64 3500+. Ungeachtet dessen bleibt der Opteron, der im Test einen 30 bis 50 Prozent höheren Takt vertrug. (rv)

Preis-Leistungs-Verhältnis Prozessoren (Mittelwert aus drei Spielen)



Einstellungen: Geforce 7800 GTX, Forceware 81.98, 2x 512 MByte RAM (CL2), WinXP SP2, alle in 1.024x768 ohne AA und AF; aus Platzgründen Abb. v. 31 der 34 Prozessoren



Was ist?

MIPS
Abkürzung für Million Instructions per Second (Millionen Instruktionen pro Sekunde); Maß für die Leistungsfähigkeit einer CPU.

Zoll
In diesem Längenmaß sind Bildschirmgrößen angegeben. Ein Zoll gleich 2,54 Zentimeter.

Luminanz
Leuchtkraft von Röhrenmonitoren und LC-Displays, gemessen in cd/m2 (Candela pro Quadratmeter).

WLAN
Wireless Local Area Network, steht für Funknetze, die Daten mit bis zu 108 Megabit pro Sekunde übertragen.

Bild: Intel

Dual Core im Notebook

Intel zeigt die dritte Centrino-Generation: Ein neuer Prozessor mit zwei Kernen soll für mehr Leistung bei gleich bleibendem Stromverbrauch sorgen.

Mithilfe des Notebooks Asus V6J wollen wir überprüfen, was die neue Centrino-Duo-Mobiltechnologie in der Praxis und natürlich für Spieler bringt. Vor allem der neue Prozessor steht im Fokus dieses Artikels. Doch zunächst möchten wir Ihnen die technischen Details der neuen Plattform erläutern.

Die neuen Prozessoren

Mit der neuen Prozessoren-Generation verschwindet die Bezeichnung Pentium zunächst im Notebook-Segment. Der Nachfolger des Pentium M heißt Intel Core Duo beziehungsweise Core Solo. Dabei steht „Duo" für eine Zweikern-CPU und „Solo" für die Einkernvariante. Beide Prozessoren werden in 65-Nanometer-Prozesstechnologie gefertigt und der Duo verfügt über 151,6 Millionen Transistoren auf einer Fläche von 90 Quadratmillimetern. Zum Vergleich: Der Turion 64 hat 114 und der Pentium M (Dothan) 140 Millionen Transistoren. Der Intel-Core-Duo-Prozessor nutzt einen 667 MHz schnellen Frontside-Bus (FSB) und greift auf zwei Megabyte Level-2-Cache zu.

Der so genannte Intel Smart Cache steht beiden Kernen zur Verfügung und wird dynamisch zugeteilt: Hat ein Rechenkern nichts zu tun, so kann der andere auf den ganzen Cache zugreifen. Auch bei den Stromsparfeinstellungen arbeiten die beiden Kerne getrennt. Jeder kann unterschiedliche Stromsparzustände (C-States) gemäß seiner Auslastung einnehmen. Neu ist der Enhanced-Deeper-Sleep-Modus: Bei diesem besonders tiefen Schlafzustand des Prozessors sind die Cache-Inhalte in den Arbeitsspeicher ausgelagert, um die Spannung noch weiter abzusenken. Die Taktfrequenzen des Intel Core Duo reichen von 1,5 bis 2,16 GHz. Den Solo gibt es aktuell nur mit 1,66 GHz. Laut Intel soll die Leistungsaufnahme des Duo bei maximal 31 Watt liegen. Die Einkern-CPU Pentium M 780 verbraucht 27 Watt – nur 4 Watt weniger als der Dual-Core-Prozessor. Im synthetischen Benchmark Sandra 2005 leistet der Core Duo T2500 (2 GHz) etwa das Doppelte eines Pentium M. Die Arithmetic Logical Unit (ALU) des Duo erreicht 16.400 MIPS. Zum Vergleich: Ein Pentium M 750 (1,86 GHz) liegt bei 7.981 MIPS und ein AMD Turion 64 MT-34 (1,8 GHz) bei 7.559 MIPS.

Der neue Chipsatz

Die Bezeichnung für den neuen Centrino-Chipsatz ist 945GM oder 945PM. Der 945GM verfügt über den Graphics Media Accelerator 950, dieser ist laut Intel 20 bis 30 Prozent schneller als der Vorgänger. Der 945PM ist mit einer PCI-Express-x16-Schnittstelle ausgestattet und ebnet so den Weg für noch höhere Grafikleistungen. Der neue Chipsatz mit Intels I/O-Controllerhub ICH7-M verfügt über High Definition Audio, bis zu sechs PCI-Express-Ports sowie bis zu acht USB-2.0-Anschlüsse. Zudem können Sie Laufwerke über zwei SATA- und einen PATA-Anschluss verbinden. Alle Chipsätze der Intel-945-Notebook-Chipsatz-Familie unterstützen als Arbeitsspeicher den DDR2-Standard mit maximalen Bandbreiten bis 10,6 GByte/s (DDR2 677).

Das neue WLAN

Die dritte Komponente der Centrino-Duo-Mobiltechnologie von Intel ist die neue WLAN-Einheit Intel PRO/Wireless 3945ABG. Die Netzwerkverbindung der neuen Plattform arbeitet laut Intel stromsparend und unterstützt die Funkstandards 802.11a/b/g. Zudem bietet das neue WLAN-Modul 802.11i-/WPA2-Support und soll unempfindlich gegenüber Interferenzen sein. Für mehr Reichweite ist gesorgt, da weniger Frequenzwellen in benachbarte Kanäle strahlen.

Centrino Duo in der Praxis

Doch was bringen die Technologien der neuen Centrino-Duo-Plattform im Alltag? Wir haben anhand des Asus V6J mit Core-Duo-Prozessor T2500 (2 GHz) Praxistests und -benchmarks gemacht. Trotz der zwei Kerne bleibt die CPU in der Praxis bei Belastung unter 70 Grad Celsius. Zudem liegt die gemessene Leistungsaufnahme bei voller Auslastung der zwei Kerne mit Prime95 bei nur 48 Watt (gesamtes Notebook).

Doch der Core Duo kann im Asus V6J nicht alle seine Trümpfe ausspielen: Die Grafikeinheit auf Basis des Geforce Go 7400 ist in den Spiele-Benchmarks zu schwach und limitiert. Des Weiteren sind die Treiber noch nicht ideal für Dual-Core-CPUs optimiert. Bei **Quake 4 (dt.)** und **Age of Empires 3** blieben die Messwerte identisch, egal ob mit einem oder mit zwei Kernen. Kleine Vorteile gibt es in Photoshop CS: Der Unterschied beträgt 7,3 Prozent. Bei dem Programm Super Pi Mod 1.4 braucht der Pentium M 755 etwa 40 Sekunden, während der Core Duo die Aufgabe in 30 Sekunden berechnet. Hier macht sich der Vorteil des Smart Cache bemerkbar.

Test des Asus V6J

Das Asus V6J ist mit der neuen Intel-Centrino-Duo-Mobiltechnologie ausgestattet. Dies umfasst in diesem Fall einen Core-Duo-Prozessor T2500 (2 GHz), einen 945GM-Chipsatz und das neue WLAN-Modul. Zudem arbeiten im V6J zwei GByte DDR2-Arbeitsspeicher. Die Grafikkarte kommt von Nvidia und trägt die Bezeichnung Geforce Go 7400. Der Chip hat vier Pixel-Pipelines und drei Vertex-Shader. Die 128 MByte RAM sind mit 450 MHz getaktet und mit 64 Bit angebunden. Der Geforce Go 7400 taktet ebenfalls mit 450 MHz. In unserem Test wurde der Grafikchip sehr heiß, bei Belastung waren es 108 Grad Celsius (laut Temperatursensor). Trotzdem ist der 3D-Beschleuniger für hohe Details in aktuellen Spielen zu langsam.

Das Display des Asus V6J kann von 5 bis 150 Candela pro Quadratmeter eingestellt werden – das ist ein guter Wert. Die Reaktionszeit des 15-Zoll-LCDs liegt bei 30 Millisekunden, damit treten bei einigen Spielen bereits Unschärfen auf. Die Akkulaufzeit von 220 Minuten ist sehr gut. Das Asus V6J ist mit 0,4 Sone (Windows) und 1 Sone (3D-Betrieb) fast unhörbar. Das Touchpad ist nach unserem Empfinden allerdings etwas zu klein. Das Asus V6J ist ein gutes Notebook für Video und Office, aktuelle Spiele sind lediglich eingeschränkt spielbar.

Fazit: Intel Centrino Duo

Es gibt keinen Notebook-Hersteller, der nicht mindestens ein Gerät mit Intel-Centrino-Duo-Mobiltechnologie im Angebot hat. Im normalen Office-Betrieb sorgt die Zweikerntechnik zumindest subjektiv für flüssigeres Arbeiten. Auch in den Benchmarks mit verschiedenen Lastszenarien ist der Dual-Core rund 15 Prozent schneller als ein Einkern-Prozessor. Für einen deutlichen Vorteil sind Anwendungen und Treiber noch anzupassen. (ma)

Leistung: Mobil-Prozessoren (Fps)

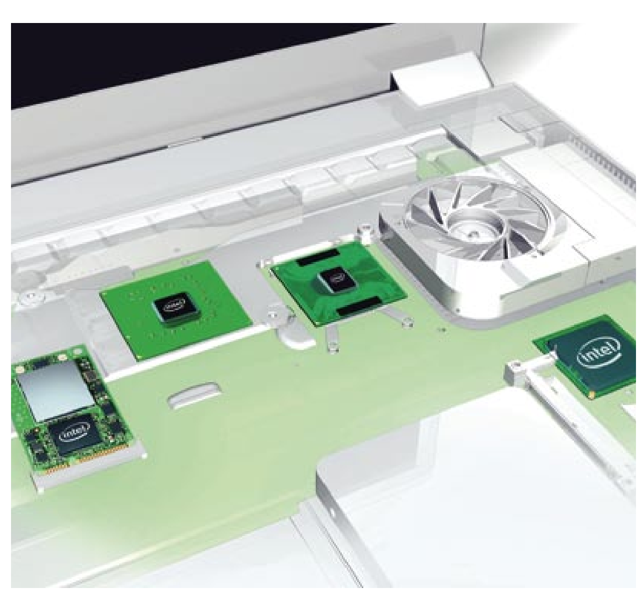
Einstellungen: 1.024x768, mittlere Details, Core Duo T2500/Pentium M 755, Intel 945PM, 2x 512 MByte RAM, Forceware 83.00

QUAKE 4 (DT.) PCG-DEMO — BESSER ▶ | Fps (30: BED. SPIELBAR; 50: FLÜSSIG SPIELBAR)

	Core Duo T2500	Pentium M 755
Keine Last	60 (BASIS)	60 (BASIS)
Geringe Last	60	56 (-7%)
Starke Last	60	52 (-13%)

FAZIT:
- Ohne Hintergrundanwendungen arbeiten beide CPUs gleich schnell.
- Schon vier Programme im Hintergrund sorgen für eine Leistungsverringerung.
- Bei starker Zusatzbelastung verliert die Einkern-CPU deutlich Performance.

LEGENDE ■ Core Duo T2500 ■ Pentium M 755

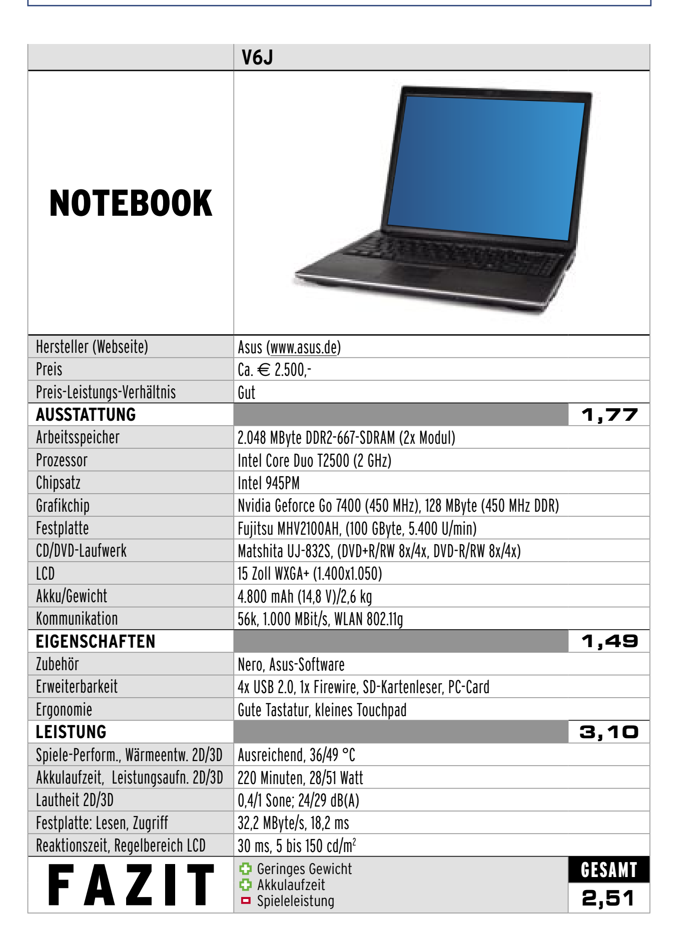


CENTRINO-DUO-MOBILTECHNOLOGIE Die Plattform besteht aus Prozessor, Chipsatz und WLAN-Modul. Die Grafikeinheit muss nicht von Intel kommen.

Intel-Centrino-Duo-Mobiltechnologie

CPU-Bezeichnung	Kerne	Takt	L2-Cache	FSB	Herstellungstechnik
Intel Core Duo T2600	2	2,16 GHz	2 MByte	667 MHz	65 Nanometer
Intel Core Duo T2500	2	2 GHz	2 MByte	667 MHz	65 Nanometer
Intel Core Duo T2400	2	1,83 GHz	2 MByte	667 MHz	65 Nanometer
Intel Core Duo T2300	2	1,66 GHz	2 MByte	667 MHz	65 Nanometer
Intel Core Solo T1300	1	1,66 GHz	2 MByte	667 MHz	65 Nanometer
Intel Core Duo LV L2400	2	1,66 GHz	2 MByte	667 MHz	65 Nanometer
Intel Core Duo LV L2300	2	1,5 GHz	2 MByte	667 MHz	65 Nanometer

Bisher ist nur eine CPU mit einem Kern in der offiziellen Liste von Intel. Dafür sind aktuell sechs Prozessoren mit Dual-Core im Angebot.



NOTEBOOK	V6J	
Hersteller (Webseite)	Asus (www.asus.de)	
Preis	Ca. € 2.500,-	
Preis-Leistungs-Verhältnis	Gut	
AUSSTATTUNG		**1,77**
Arbeitsspeicher	2.048 MByte DDR2-667-SDRAM (2x Modul)	
Prozessor	Intel Core Duo T2500 (2 GHz)	
Chipsatz	Intel 945PM	
Grafikchip	Nvidia Geforce Go 7400 (450 MHz), 128 MByte (450 MHz DDR)	
Festplatte	Fujitsu MHV2100AH, (100 GByte, 5.400 U/min)	
CD/DVD-Laufwerk	Matshita UJ-832S, (DVD+R/RW 8x/4x, DVD-R/RW 8x/4x)	
LCD	15 Zoll WXGA+ (1.400x1.050)	
Akku/Gewicht	4.800 mAh (14,8 V)/2,6 kg	
Kommunikation	56k, 1.000 MBit/s, WLAN 802.11g	
EIGENSCHAFTEN		**1,49**
Zubehör	Nero, Asus-Software	
Erweiterbarkeit	4x USB 2.0, 1x Firewire, SD-Kartenleser, PC-Card	
Ergonomie	Gute Tastatur, kleines Touchpad	
LEISTUNG		**3,10**
Spiele-Perform., Wärmeentw. 2D/3D	Ausreichend, 36/49 °C	
Akkulaufzeit, Leistungsaufn. 2D/3D	220 Minuten, 28/51 Watt	
Lautheit 2D/3D	0,4/1 Sone; 24/29 dB(A)	
Festplatte: Lesen, Zugriff	32,2 MByte/s, 18,2 ms	
Reaktionszeit, Regelbereich LCD	30 ms, 5 bis 150 cd/m²	
FAZIT	+ Geringes Gewicht + Akkulaufzeit − Spieleleistung	**GESAMT 2,51**

Einzeltests

IM TESTLABOR

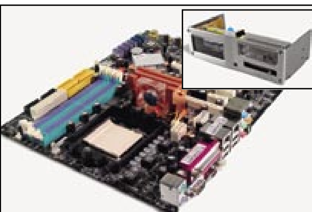


Kaum ist die Radeon X1800 im Handel, zündet Ati die nächste Stufe und stellt die Radeon-X1900-Serie vor. Einen Test der 500 bis 650 Euro teuren Grafikkarten finden Sie in dieser Ausgabe. Außerdem haben wir einen Komplett-PC mit zwei der neuen Grafikkarten (Crossfire) im Test. Den Test zum Atelco 4gamez! finden Sie auf der nächsten Seite. Stehen Sie kurz vor dem Kauf eines Notebooks? Warten Sie vielleicht lieber auf die neue Centrino-Duo-Technik. Neu an Intels Plattform ist unter anderem der Zweikernprozessor Core Duo. Mithilfe des Notebooks Asus A6J haben wir die neue Technologie unter die Lupe genommen.

In einem aktuellen Special wollen wir klären, welcher Prozessor leistungsstark für aktuelle und kommende Spiele ist. Wie in jeder Ausgabe haben wir acht interessante Einzeltests für Sie: Das neue Mainboard K8N Diamond Plus L.E. beispielsweise verfügt über einen Audigy-2-SE-Chip. (ma)

Hardware

MAINBOARD



K8N Diamond Plus L.E.

MSI | CA. € 180,-
www.msi-computer.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Hochwertiger Onboard-Sound, Umfangreiche Ausstattung, Sehr gutes OC-BIOS

CONTRA Vier DIMMs - kein DDR400

WERTUNG		
1,71	AUSSTATTUNG	1,69
	EIGENSCHAFTEN	1,85
	LEISTUNG	1,68

MSI setzt beim SLI-Board MSI K8N Diamond Plus den Audigy-2-SE-Chip ein. In der getesteten Limited Edition spendiert der Hersteller sogar einen Röhrenverstärker, der für besonders klaren Sound sorgen soll. Das 5,25-Zoll-Rack ist baugleich mit dem 40 Euro teuren Musketeer 3 von Cooler Master. Im Test liefert der Creative-Chip bei besserem Klang die gleiche Performance wie normaler Nforce4-Sound. Spiele-, USB-, und PCI-Leistung sind, wie vom Nforce4 SLIx16 gewohnt, sehr gut. Die relativ lauten Lüfter des Vorgängers hat MSI gegen eine Heatpipe für North- und Southbridge ausgetauscht. Ein kleiner 40-mm-Lüfter, der in den Kühlblock eingelassen wurde, dreht bei maximal 1,9 Sone. Dieser Wert wird in der Praxis dank der guten BIOS-Lüftersteuerung allerdings kaum erreicht. Grundsätzlich sind die BIOS-Funktionen gelungen. So lassen sich 23 Einstellungen für die Speicher-Timings vornehmen. Per Jumper werden Übertakter die RAM-Spannung sogar auf 4,1 Volt anheben (ansonsten: 3,2 Volt). Dadurch erlischt jedoch die Garantie. Auch die CPU-Spannung lässt sich um 0,75 Volt anheben, aber nicht absenken. Das Platinen-Layout ist jedoch nicht optimal: Der CPU-Sockel sitzt recht weit oben und Zalmans Riesenkühler CNPS7700 passt nicht. Größter Kritikpunkt: Zwar läuft die MSI-Platine mit allen getesteten Speicherpärchen und besteht den Stabilitätstest, mit vier Modulen war aber kein DDR400-Modus möglich. Wir warten auf das BIOS-Update. Übertakter und Audio-Freaks freuen sich über das BIOS und den guten Onboard-Sound.

ALTERNATIVEN Das Asus A8N32-SLI Deluxe kostet rund 220 Euro. (dm)

GRAFIKKARTE



Geforce 7800 GT Extreme Gamer

XFX | CA. € 320,-
www.xfxforce.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Höhere Taktraten, Außergewöhnliche Optik, Gutes OC-Potenzial

CONTRA Relativ laut bei Spielen

WERTUNG		
2,10	AUSSTATTUNG	2,20
	EIGENSCHAFTEN	2,27
	LEISTUNG	2,01

Xfx hat sich große Mühe gegeben, der 7800 GT Extreme Gamer eine unverwechselbare Optik zu verpassen. Im Gegensatz zur Standardausführung rotiert der 50-Millimeter-Propeller mit niedrigerer Drehzahl: 5,48 bis 7,52 Volt Lüfterspannung bedeuten 1,3 Sone unter Windows und 2,8 Sone im 3D-Modus – Standard sind 1,8 bis 2,9 Sone. Damit bleibt der Chip kühl (69 Grad Celsius), die Karte ist bei Spielen aber immer noch laut. In der Extreme-Gamer-Variante arbeitet der Chip mit 450 MHz und der 256 MByte große Speicher mit 500 MHz DDR (Standard: 400 MHz/500 MHz DDR). Im OC-Test erreichten wir sogar 520 MHz respektive 610 MHz DDR – das hat bisher keine Geforce 7800 GT geschafft.

ALTERNATIVEN Alle anderen Grafikkarten mit Geforce 7800 GT. (dm)

EINGABEGERÄT



Pro Gamer Command Unit

SAITEK | CA. € 35,-
www.saitek.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Ausstattung, Ergonomie

CONTRA Ungewohntes Layout, Nur für Rechtshänder

WERTUNG		
1,93	AUSSTATTUNG	1,85
	EIGENSCHAFTEN	2,10
	LEISTUNG	1,90

Im Prinzip ist die Command Unit eine Tastatur mit optimiertem Tastenlayout und einem Mini-Joystick. Über die Software lassen sich die Tasten belegen – alternativ bietet Saitek Tastenbelegungen für Spiele an. Mit dem Mode-Schalter kann zwischen drei Tastenbelegungen durchgeschaltet werden. In der (Spiele-)Praxis lassen sich beispielsweise in **World of Warcraft** Zaubersprüche schneller ausführen, da sich die zugehörigen Auslösetasten in Reichweite der Hand befinden, die nicht wie bei einem klassischen Keyboard erst umgesetzt werden muss. Alle Tasten der Command Unit haben einen satten Anschlag und sind sicher zu bedienen – lediglich der kleine Joystick ist etwas gewöhnungsbedürftig.

ALTERNATIVEN Nicht bekannt. (lc)

19-ZOLL-LCD



Syncmaster 960BF

SAMSUNG | CA. € 400,-
www.syncmaster.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Farbbrillanz, OSD-Steuerung, Reaktionszeit

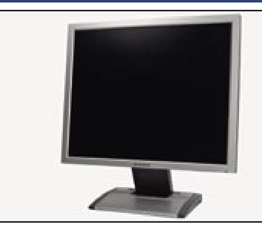
CONTRA Stand-by-Verbrauch

WERTUNG		
1,76	AUSSTATTUNG	1,76
	EIGENSCHAFTEN	2,24
	LEISTUNG	1,60

Das Samsung Syncmaster 960BF hat keine Bedienelemente für das Bildschirmmenü. Die Einstellungen für Kontrast, Helligkeit, Bildschärfe und Farbwerte nehmen Sie über eine mitgelieferte Software vor. Auch die aktuellen Forceware-Versionen zeigen schon entsprechende Menüs dafür an. Die Anschlüsse für Strom und DVI-I (analog und digital) befinden sich praktischerweise im Fuß des LCDs. Wir messen im Farbkombinationstest eine gute Schaltgeschwindigkeit von 16 Millisekunden – sehr gut. Im Betrieb zieht der Bildschirm 32 Watt aus der Stromleitung, im Stand-by sind es aber zu hohe 7 Watt. Die Leuchtkraft des LCDs lässt sich von 90 bis 260 Candela pro Quadratmeter einstellen.

ALTERNATIVEN Deutlich billiger ist der Samsung Syncmaster 930BF. (ma)

19-ZOLL-LCD



Imagequest Q90U

HYUNDAI | CA. € 400,-
www.hyundaiq.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Interpolation, Reaktionszeit

CONTRA Stand-by-Verbrauch, Helligkeitsverteilung

WERTUNG		
1,91	AUSSTATTUNG	1,71
	EIGENSCHAFTEN	2,34
	LEISTUNG	1,84

Unsere Testmethode ergibt eine Reaktionszeit von 18 Millisekunden für das Hyundai Imagequest Q90U. Damit sind Spiele wie **Half-Life 2** oder **Age of Empires 3** für das LCD kein Problem. Die Helligkeit lässt sich zwar auf befriedigende 220 Candela pro Quadratmeter hochregeln, mit 90 Candela pro Quadratmeter ist der niedrigste Helligkeitswert jedoch etwas zu hoch. Das LCD kann in der Höhe verstellt und bis zu 120 Grad geneigt werden. Bei der Helligkeitsverteilung zeigt der Hyundai Imagequest Q90U Schwächen: Die Messpunkte weichen teilweise bis zu 15 Prozent voneinander ab. Im Betrieb zieht der Bildschirm 33 Watt – sehr gut. Allerdings werden im Stand-by 7 Watt verbraucht.

ALTERNATIVEN Der Viewsonic VX922 ist einen Tick schneller. (ma)

KOMPLETT-PC



4gamez!

ATELCO | CA. € 3.300,-
www.atelco.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Spieleleistung, HD-Zugriffszeiten, Ausstattung

CONTRA Lautstärke 3D-Betrieb

WERTUNG		
1,53	AUSSTATTUNG	1,80
	EIGENSCHAFTEN	1,70
	LEISTUNG	1,38

Atelco verwendet für den Crossfire-PC einen Cooler Master Cavalier 3 mit jeweils fünf Erweiterungsschächten für 3,5-Zoll- und 5,25-Zoll-Laufwerke. Sehr gut: Die zwei optischen Laufwerke und die Festplatten sind jeweils mit einem Slot Abstand eingebaut, so werden Wärmestaus zwischen den Geräten vermieden. Für eine gute Gehäuselüftung sorgen ein 120-mm-Lüfter unterhalb des Netzteils und ein 80-mm-Lüfter vor den Festplatten in der Gehäusefront. Trotz der zwei Crossfire-Grafikkarten und des AMD Athlon FX-60 bleibt die Gehäusetemperatur im Windows-Betrieb bei guten 36 Grad Celsius. Auch die CPU läuft dank Cool'n'Quiet und dem großen Hybridkühler Thermaltake Big Typhoon mit 41 Grad Celsius relativ kühl. Die Lautstärkeentwicklung ist mit 1,7 Sone im Windows-Betrieb zwar hörbar, aber noch nicht störend. Anders sieht es im 3D-Betrieb aus. Nach kurzer Zeit drehen die Lüfter des PCs auf und das Geräuschniveau steigt auf nervige 3,5 Sone. Die Festplatten im RAID-0-Betrieb sorgen für eine exzellente Zugriffszeit von 6,5 Millisekunden und einen extrem guten Datentransfer von 257 MByte/s. Allerdings werden bei dieser RAID-Konfiguration sämtliche Daten auf beiden Festplatten aufgeteilt – das Ausfallrisiko und damit die Gefahr eines kompletten Datenverlustes ist also doppelt so hoch. Die Spieleleistung des Atelco-PCs liegt in **Call of Duty** bei 99 Fps (1.280x1.024) und ist damit sehr gut.

Produktname	Atelco 4gamez!
Prozessor	AMD Athlon FX-60 (Sockel 939)
Arbeitsspeicher	Corsair 2x 512 MByte, DDR400, CL2
Mainboard	MSI RD480 Neo2 (Ati RD480, Sockel 939)
Grafikkarte	Ati X1900 Crossfire (625 MHz/725 MHz DDR), Ati X1900 XTX (650 MHz/775 MHz DDR)
Festplatte	2x Samsung Spinpoint SP2504C (250 GByte, SATAII)
CD/DVD-Laufwerk	LG GDR8164B, LG GSA-4167B
Soundkarte	Onboard
Netzteil	Cooler Master 550 Watt (+3,3: 30A, +5: 30A, +12: 38A)
Betriebssystem	Windows XP Home

ALTERNATIVEN Dell XPS 600. (lc)

HEADSET



Galaxy 5.1 HS1

GALAXY TECHNOLOGY | CA. € 50,-
www.galaxytech.de

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO 5.1-Funktion, Fairer Preis, Guter Tragekomfort

CONTRA Sehr basslastig

WERTUNG		
2,04	AUSSTATTUNG	1,60
	EIGENSCHAFTEN	1,70
	LEISTUNG	2,30

Das Paket besteht aus einer Anschlussbox mit eigener Verstärkereinheit und dem eigentlichen Headset. Die Anschlussbox hat keinen eigenen Decoder, wenn Sie also ein 5.1-Signal hören wollen, benötigen Sie eine passende Karte, die entsprechend analog über drei Kabel an die Box angeschlossen wird. Der Tragekomfort des Gerätes (150 Gramm) ist gut, die Ohrmuscheln und der Kopfbügel sind gut gepolstert. Die 5.1-Verteilung ist nicht besonders deutlich zu hören, dafür klingt der Tieftonbereich des Headsets passabel. Höhen und Mitten kommen deutlich hörbar zu kurz. Die Sprachqualität des Mikrofons ist ordentlich.

ALTERNATIVEN Reicht Ihnen Stereo? Dann greifen Sie zum Plantronics Gamecom1. (kb/ma)

LAUTSPRECHER



I-Trigue L3800

CREATIVE | CA. € 120,-
de.europe.creative.com

PC-GAMES-TESTURTEIL

PRO Guter Klang, Gute Ausstattung, IR-Fernbedienung

CONTRA Feste Anschlusskabel

WERTUNG		
1,99	AUSSTATTUNG	1,70
	EIGENSCHAFTEN	2,10
	LEISTUNG	2,05

Die Kabellängen sind ausreichend, aber alle Anschlusskabel sind fest mit den Komponenten verbunden. Besonders praktisch ist die neue Steuerbox: Über diese werden Bass und Lautstärke geregelt. Zudem verfügt sie über einen Line-In- und einen Kopfhöreranschluss. Die Satelliten besitzen seitliche Zusatztreiber und liefern jeweils 9 Watt RMS-Leistung. Der Subwoofer (Holz) bringt es auf stolze 30 Watt RMS. Unseren Klangtest absolvieren die Lautsprecher mit Bravour: Die Satelliten-Bauform sorgt für ein weites, harmonisches Klangbild, Höhen und Mitten sind gut dargestellt. Der Subwoofer liefert einen klaren, trockenen Bass. Die Anlage ist für Spiele und Musik geeignet.

ALTERNATIVEN Mehr Leistung hat das Logitech Z-2300. (kb/ma)

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.



GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus Call of Duty 2 und Quake 4 (dt.)
** Abgewertet

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (2x AA/4:1 AF)	Wertung
Asus AX 800 XT	€ 330,-	Radeon X800 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	520 MHz/560 MHz DDR	3,6 Sone	67,4 Fps	25,1 Fps	2,70**
Sapphire Radeon X800 GTO	€ 200,-	Radeon X800 GTO	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/490 MHz DDR	1,4 Sone	49,5 Fps	17,4 Fps	2,91**
Gigabyte GV-N66T128VP	€ 170,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	500 MHz/560 MHz DDR	0 Sone	51,2 Fps	16,9 Fps	2,94**
Leadtek Winfast A6600GT TDH	€ 140,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,2 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
MSI NX6600GT-VTD128	€ 160,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	500 MHz/450 MHz DDR	1,6 Sone	49,5 Fps	15,6 Fps	2,99**
Galaxy Geforce 6600 GT	€ 160,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [1,6 ns]	525 MHz/525 MHz DDR	2 Sone	51,2 Fps	16,9 Fps	3,07**
Aopen Aeolus 6600GT-DV128	€ 150,-	Geforce 6600 GT	128 DDR [2,0 ns]	450 MHz/450 MHz DDR	2,2 Sone	49,1 Fps	15,2 Fps	3,07**

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MByte)	Takt (Chip/RAM)	Lautheit	Fps* (kein AA/AF)	Fps* (4x AA/8:1 AF)	Wertung
Asus EN7800GT Dual	€ 700,-	2x Geforce 7800 GT	512 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	2,4 Sone	82,9 Fps	64,4 Fps	1,49**
Asus EAX1800XT Top	€ 520,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695 MHz/793 MHz DDR	1,4 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,59**
Xfx 7800 GTX 512 XXX-Edition	€ 670,-	Geforce 7800 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	580 MHz/865 MHz DDR	0,7 Sone	81,6 Fps	52,4 Fps	1,69**
His X1800 XT OC Edition	€ 590,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695 MHz/792 MHz DDR	2,8 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,80
Gainward Ultra/3550PCX	€ 650,-	Geforce 7800 GTX	512 DDR3 [1,1 ns]	580 MHz/865 MHz DDR	0,7 Sone	81,6 Fps	52,4 Fps	1,80**
MSI RX1800XT-VT2D512E	€ 480,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	621 MHz/747 MHz DDR	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,84
Gecube X1800XTD-VIE3	€ 480,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	621 MHz/747 MHz DDR	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,87
Sapphire X1800 XT PE	€ 490,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	695 MHz/793 MHz DDR	4,5 Sone	81,1 Fps	53,4 Fps	1,89**
Club 3D Radeon X1800 XT	€ 450,-	Radeon X1800 XT	512 DDR3 [1,2 ns]	621 MHz/747 MHz DDR	2,8 Sone	77,7 Fps	50,9 Fps	1,93**
Asus EN7800GTX Top	€ 520,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	486 MHz/675 MHz DDR	1,1 Sone	76,8 Fps	41,9 Fps	1,97**
Asus EN7800GTX	€ 470,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	1,2 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,03**
Leadtek Winfast PX7800GTX TDH	€ 440,-	Geforce 7800 GTX	256 DDR3 [1,6 ns]	430 MHz/600 MHz DDR	1,4 Sone	75,5 Fps	40,6 Fps	2,04**
Leadtek Winfast PX7800GT Extreme	€ 330,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	450 MHz/525 MHz DDR	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,06**
Xfx 7800 GT Extreme Gamer	€ 300,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	450 MHz/525 MHz DDR	2,8 Sone	74,2 Fps	37,6 Fps	2,10
Leadtek Winfast PX7800 GT TDH	€ 300,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/500 MHz DDR	2,9 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,12**
Asus EAX1800XL	€ 340,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500 MHz/495 MHz DDR	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,15
Gainward Ultra/3400PCX GS	€ 330,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	450 MHz/550 MHz DDR	3 Sone	74,3 Fps	37,8 Fps	2,15**
MSI NX7800GT-VT2D256E	€ 290,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/500 MHz DDR	2,8 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,16**
Asus Extreme N7800 GT	€ 300,-	Geforce 7800 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	400 MHz/500 MHz DDR	3,9 Sone	73,9 Fps	37,3 Fps	2,18**
MSI RX1800 XL-VT2D256E	€ 350,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500 MHz/495 MHz DDR	4,6 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,23**
Sapphire Radeon X1800 XL	€ 340,-	Radeon X1800 XL	256 DDR3 [1,4 ns]	500 MHz/495 MHz DDR	4,5 Sone	71,4 Fps	38,3 Fps	2,27**
HIS Radeon X850 XT IceQ2	€ 290,-	Radeon X850 XT	256 DDR3 [1,6 ns]	533 MHz/573 MHz DDR	1,4 Sone	68,8 Fps	25,8 Fps	2,51**
Leadtek Winfast PX6800 GS TDH	€ 200,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2,0 ns]	425 MHz/500 MHz DDR	3,4 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,64**
Asus EN6600GT Silencer	€ 160,-	Geforce 6600 GT	256 DDR3 [2,0 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	0 Sone	50,6 Fps	16,3 Fps	2,65**
Tul Powercolor X850 XT-PE	€ 310,-	Radeon X850 XT-PE	256 DDR3 [1,6 ns]	540 MHz/590 MHz DDR	1,5 Sone	69,1 Fps	26 Fps	2,68**
Gainward Ultra/2300PCX	€ 200,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2,0 ns]	425 MHz/500 MHz DDR	3,3 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,68**
MSI NX6800 GS	€ 220,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2,0 ns]	425 MHz/500 MHz DDR	3,8 Sone	63 Fps	24,4 Fps	2,72**
Xfx 6800 GS	€ 190,-	Geforce 6800 GS	256 DDR3 [2,0 ns]	485 MHz/550 MHz DDR	3,5 Sone	66,5 Fps	26,5 Fps	2,73**
MSI RX1600XT	€ 190,-	Radeon X1600 XT	256 DDR3 [1,2 ns]	590 MHz/690 MHz DDR	1 Sone	48,2 Fps	19,7 Fps	2,76**
HIS Radeon X800 GTO IceQ 2	€ 220,-	Radeon X800 GTO	256 DDR3 [1,6 ns]	500 MHz/500 MHz DDR	2,2 Sone	50,5 Fps	18,3 Fps	2,83**

Preis-Leistungs-Tipp

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM17TU	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m2	-	1,87
Eizo Flexscan M1700	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	25 bis 260 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Benq FP71V	€ 260,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m2	Lautsprecher	1,92
Sony SDM-HS75P	€ 340,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 330 cd/m2	X-Brite-Technik	1,93
Viewsonic VX724	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m2	-	1,95
Acer AL1751bs	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Sehr gut	120 bis 300 cd/m2	-	1,97

Preis-Leistungs-Tipp

19/20 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Samsung Syncmaster 960BF	€ 400,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m2	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	€ 400,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m2	-	1,83
Samsung Syncmaster 930BF	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 250 cd/m2	Magicbright	1,86
Viewsonic VX924	€ 350,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	65 bis 190 cd/m2	-	1,90
Hyundai Imagequest Q90U	€ 400,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 220 cd/m2	Lautsprecher	1,91
Eizo L778	€ 600,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Sehr gut	20 bis 180 cd/m2	Lichtsensor	1,92
Philips 190P6ES	€ 600,-	D-Sub, DVI-D	27 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	30 bis 240 cd/m2	USB-Hub, Lautsprecher	1,99

Preis-Leistungs-Tipp

Breitbild (16:10-Format)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Dell Ultrasharp 2005FPW (20 Zoll)	€ 750,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut	180 bis 300 cd/m2	USB-Hub	1,89
Sony SDM-P234B (23 Zoll)	€ 1.500,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	40 bis 260 cd/m2	-	1,90
Eizo S2110W (21 Zoll)	€ 1.000,-	D-Sub, DVI-D	29 ms	Sehr gut	Sehr gut	80 bis 400 cd/m2	USB-Hub	1,95
Viewsonic VP231wb (23 Zoll)	€ 1.600,-	D-Sub, DVI-I	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	60 bis 210 cd/m2	USB-Hub	1,96
Dell Ultrasharp 2405FPW (24 Zoll)	€ 1.200,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	29 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	130 bis 340 cd/m2	USB-Hub, 9-in-1-Kartenleser	1,98
Viewsonic VA1912w (19 Zoll)	€ 300,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Gut	90 bis 290 cd/m2	Lautsprecher	2,08

Preis-Leistungs-Tipp

MAINBOARDS

* Abgewertet (alte Testmethoden)

Sockel 939 - Athlon 64, Athlon 64 FX

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus A8N32-SLI Deluxe	€ 180,-	Nforce4 SLIx16	0703/1.01	-	3	x16 (2), x4 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus A8N-SLI Premium	€ 150,-	Nforce4 SLI	1007/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	-	Bestanden	-	1,48*
Asus A8N-SLI Deluxe	€ 140,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,60*
Abit KN8 SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	1.4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Biostar T-Force 4 U	€ 85,-	Nforce4 Ultra	nf4uaa20/1.0	1	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Headset	Gut	Bestanden	Bestanden	1,66
Asus A8N-SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	1001/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,68*
MSI K8N Diamond Plus L.E.	€ 180	Nforce4 SLIx16	1.12/1.0	-	2	x16(2), x4(1), x1(2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Audigy 2, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,71
MSI K8N Diamond-54G	€ 160,-	Nforce4 SLI	1.019/Vorserie	-	3	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	-	Bestanden	-	1,71*
Gigabyte K8NF-9 (Rev. 1.1)	€ 80,-	Nforce4	F2/1.1	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,71*
Epox 9NPA+ Ultra	€ 95,-	Nforce4 Ultra	22.03.05/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,73*
Gigabyte K8N Pro-SLI	€ 110,-	Nforce4 SLI	F4/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,77*
Sapphire Pure Crossfire	€ 190,-	RD480	2K051027/1.0	-	2	x16 (2)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,77
DFI LP UT RDX200 CF-DR	€ 200,-	RD480	A11/A03	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, Diag-LED	Befriedigend	Bestanden	Bestanden	1,79
MSI RD480 Neo2-Fi	€ 100,-	RD480	3.0/1.A	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	Gut	Bestanden	Bestanden	1,80
Elitegroup KN1 Extreme	€ 110,-	Nforce4 Ultra	1.0c/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,85*
Abit AX8	€ 90,-	K8T890	1.0/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,93*
Abit AN8 SLI	€ 120,-	Nforce4 SLI	1.6/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firew., Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,95*
Epox 9NPA7I	€ 75,-	Nforce4	10-03-2005/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	100 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	1,96*
Abit Fatality AN8 SLI	€ 170,-	Nforce4 SLI	1.5/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire	-	Bestanden	-	1,96**

Preis-Leistungs-Tipp

Sockel 775 Pentium 4, Pentium 4 EE, Celeron D

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	AGP	PCI	PCI-E	LAN	Ausstattung	Leist. Sound	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus P5N32-SLI Deluxe	€ 200,-	Nforce4 SLIx16	0202/1.01	-	2	x16(2), x4(1), x1(2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	Gut	Bestanden	Bestanden	1,56
Gigabyte 8N-SLI Quad Royal	€ 260,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.1	-	1	x16 (4), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	Gut	Bestanden	Bestanden	1,64
Asus P5WD2 Premium Wifi-TV	€ 270,-	955X	0205/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Bestanden	-	1,79*
Abit Fatality AA8XE	€ 120,-	925XE	1.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	1.000 & 100 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag.-LED	-	Bestanden	-	1,79*
Epox 5NVA+ SLI	€ 190,-	Nforce4 SLI IE	5522/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, SATA-Kit	-	Bestanden	-	1,91*
Gigabyte 8N-SLI Pro	€ 110,-	Nforce4 SLI IE	F1/1.0	-	2	x16 (2), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Dual-BIOS	-	Bestanden	-	1,98*
Asus P5LD2 Deluxe Wifi-TV	€ 210,-	945P	0306/1.02	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Wi-Fi-TV-Karte	-	Teilbestanden	-	2,04*
Asus P5AD2 Premium Wifi-TV	€ 160,-	925XE	1004/1.02	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA(-RAID), Firewire, WLAN	-	Bestanden	-	1,06*
Aopen i915Ga-HFS	€ 220,-	915G	A/1.01	-	2	x16 (1), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Kühler	-	Bestanden	-	2,10*
MSI 865PE Neo3-F	€ 75,-	865PE	5.20/3	1	5	-	1.000 MBit/s	2x SATA	-	Bestanden	-	2,10*
Gigabyte 8I955X Royal	€ 200,-	955X	F5/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Bluetooth	-	Bestanden	-	2,13*
Abit AW8-Max	€ 190,-	955X	1.0/1.0	-	2	x16 (1), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire, Heatpipe	-	Bestanden	-	2,23*
Abit AL8	€ 140,-	945P	1.2/1.0	-	2	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,31*
MSI P4N Diamond	€ 180,-	Nforce4 SLI IE	1.24/1	-	2	x16 (2), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID)	-	Teilbestanden	-	2,36*
MSI 915 Combo	€ 95,-	915P	1.6/1.0	-	3	x16 (1), x1 (3)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID)	-	Bestanden	-	2,38*
MSI 945P Platinum-FIR	€ 150,-	945P	1.0/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Diag-LED	-	Bestanden	-	2,41*
Gigabyte 8I945P Pro	€ 120,-	945P	F5/1.0	-	3	x16 (1), x1 (2)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, NB-Lüfter	-	Teilbestanden	-	2,45*
Asus P5ND2-SLI Deluxe	€ 160,-	Nforce4 SLI IE	0605/1.02	-	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA(-RAID), Firewire	-	Teilbestanden	-	2,47*
Epox 5LDA+ GLI	€ 140,-	945P	5a26/1.0	-	3	x16 (2), x1 (1)	1.000 MBit/s	4x SATA(-RAID), Firewire, Sensor	Gut	Teilbestanden	Bestanden	2,49

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

DDR400 bis DDR600

Hersteller/Modell	Preis	Modulgröße/Organisation	Max. Takt (lt. Herst./Test NF2/Test i875P)	SPD-Latenzen	Min. Latenzen (Nforce2/DDR400)	Wertung
Corsair Twinx1024-3200XL	€ 200,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/250 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
OCZ PC3200 Plat. (OCZ4001024ELDCPE-K)	€ 140,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/265 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,73
Kingston KHX3200UL/512	€ 110,-	1x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/245 MHz/245 MHz	CL2-2-2-5	CL2-2-2-5	1,79
A-Data Vitesta PC4000	€ 150,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	250 MHz/235 MHz/265 MHz	CL2,5-4-4-7	CL2-3-3-6	2,07
Corsair Twinx1024-4400C25	€ 210,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	275 MHz/240 MHz/255 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,09
OCZ PC3200 EL Platinum 2048MB Kit	€ 270,-	2x 1.024 MByte/16x 512 MBit/DS	200 MHz/220 MHz/220 MHz	CL2-3-2-5	CL2-3-2-5	2,10
G.Skill F1-3200DSU2-1GBLB	€ 240,-	2x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	300 MHz/250 MHz/260 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-2-2-5	2,21
G.SKill F1-3200PHU1-512NT	€ 45,-	1x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/225 MHz/225 MHz	CL2,5-4-4-8	CL2-3-3-6	2,31
Kingston KVR400X64C3A/512	€ 40,-	1x 512 MByte/16x 256 MBit/DS	200 MHz/215 MHz/215 MHz	CL3-3-3-8	CL2-3-3-6	2,37

Preis-Leistungs-Tipp

CPU-KÜHLER

* Die Prozessoren der Athlon-64- und Athlon-FX-Serie haben laut AMD eine identische Leistungsaufnahme (TDP, Thermal Design Power).

Hersteller/Modell	Anbieter (u. a.)	Preis	Sockel	Lautheit (12 V/7 V)	Temperatur (12 V/7 V)	Geeignet bis ...*	Wertung
Thermalright Noisebudget 92-100W	www.noisemagic.de	€ 50,-	754, 939, 940	0,5/0,3 Sone	52/60 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,49
Thermalright Noisemagic XP-120	www.pc-world.de	€ 80,-	754, 939, 940, 478	1,4/0,6 Sone	52/57 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,55
Thermalright Noisem. SI-120 NMT FGL	www.pc-world.de	€ 81,-	754, 939, 940, 478	0,8/0,4 Sone	51/59 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,56
Thermaltake Big Typhoon	www.thermaltake.de	€ 32,-	A, 754, 939, 940, 478, 775	1/0,5 Sone	53/63 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,57
Thermalright XP-90C	www.hardware-rogge.de	€ 40,-	478, 775, 754, 939, 940	0,7/0,5 Sone	52/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,57
EKL V8	www.ekl-ag.de	€ 55,-	478, 775, 754, 939, 940	1,5/0,6 Sone	54/62 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,63
Zalman CNPS7700-Cu	www.pc-cooling.de	€ 35,-	478, 775, 754, 939, 940, A	1,8/0,8 Sone	50/53 Grad Celsius	Athlon 64 FX-57/X2 4800+	1,64

Preis-Leistungs-Tipp

Die wichtigsten Spiele-Prozessoren

Pentium-M 780

Kern: Dothan
SSE3: Nein
Anzahl Kerne: Single-Core
Kernfrequenz: 2.266 MHz
L2-Cache: 2.048 KByte
TDP: 27 Watt
Preis: Ab € 640,-

Celeron-M 360J

Kern: Dothan
SSE3: Nein
Anzahl Kerne: Single-Core
Kernfrequenz: 1.400 MHz
L2-Cache: 1.024 KByte
TDP: 27 Watt
Preis: Ab € 80,-

Athlon 64 3200+

Kern: Venice
SSE3: Ja
Anzahl Kerne: Single-Core
Kernfrequenz: 2.000 MHz
L2-Cache: 512 KByte
TDP: 35 Watt
Preis: Ab € 160,-

Athlon 64 FX-60

Kern: Toledo
SSE3: Ja
Anzahl Kerne: Dual-Core
Kernfrequenz: 2.600 MHz
L2-Cache: 2x1.024 KByte
TDP: 110 Watt
Preis: Ab € 1.020,-

Tipp der Redaktion

Raffael Vötter
Bereich: Prozessoren

Nutzer bestimmter Sockel-478-Boards von Asus haben mit dem Celeron-M eine preiswerte und extrem gut übertaktbare Aufrüstmöglichkeit, die kaum Strom verbraucht. Sie benötigen den CT-479-Adapter (Kühler im Lieferumfang) und ein unterstütztes Board mit aktueller BIOS-Version.

GEHÄUSE

* Testsystem: Athlon 64 3400+, Aopen AK86-L, MSI Geforce FX, 5950 Ultra, Tagan TG380-U01, Thermaltake Silent Boost K8

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. CPU/VGA/Gehäuse*	Lautstärke in dB(A) und Sone	Wertung
Thermaltake Armor	€ 115,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	4(4)	Schwer (16 Kilo)	45/58/40 Grad Celsius	39 dB(A), 3,1 Sone	1,83
Antec TX1050B	€ 120,-	4 (5,25 Zoll), 6 (3,5 Zoll)	5(1)	Schwer (14 Kilo)	44/60/39 Grad Celsius	42 dB(A), 3,9 Sone	1,84
Enermax CS-718	€ 120,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	3(2)	Schwer (15 Kilo)	36/54/33 Grad Celsius	43 dB(A), 4,1 Sone	1,85
Thermalrock Circle	€ 90,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	3(2)	Normal (11,5 Kilo)	43/58/38 Grad Celsius	40 dB(A), 3,2 Sone	1,87
Aspire X-Plorer	€ 70,-	4 (5,25 Zoll), 7 (3,5 Zoll)	4(2)	Leicht (8 Kilo)	51/57/44 Grad Celsius	38 dB(A), 2,7 Sone	1,99

Preis-Leistungs-Tipp

NETZTEILE

* Gemessen im 3D-Betrieb (3DMark03)



	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamt/Combined (+3,3 V/+5 V)	+3,3 V/+5 V/+12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)	Wertung
Enermax Liberty ELT500AWT	www.enermax.de	€ 90,-	500 Watt	28/30/22 (1), 22 (2) A	0,6/3,7 Sone	41 Grad Celsius*	1,9
Antec Neo HE 550	www.antec.com	€ 120,-	550 Watt	24/20/18 (1), 18 (2), 18 (3) A	0,5/3,7 Sone	34 Grad Celsius*	1,92
Seasonic SS-500HT Active PFC F3	www.seasonic.com	€ 100,-	500 Watt	30/30/17 (1), 16 (2) A	0,7/1,3 Sone	47 Grad Celsius*	2
Sharkoon SHA480-9A	www.sharkoon.com	€ 75,-	480 Watt	32/32/18 (1), 18 (2) A	0,7/3,8 Sone	42 Grad Celsius*	2,04
Be quiet! BQT P6-520W	www.be-quiet.de	€ 120,-	500 Watt	28/35/20 (1), 20 (2) A	0,6/2,6 Sone	45 Grad Celsius*	2,06

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach

	Preis	Interface	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*	Transfer Schreiben*	Wertung
Western Digital WD740GD	€ 160,-	SATA I	74 GByte	10.000	1,7 Sone	8 ms (mittel)	8 MByte	65,1 MByte/s	63,6 MByte/s	1,33
Samsung SP2504C	€ 100,-	SATA II	250 GByte	7.200	1 Sone	14,2 ms (mittel)	8 MByte	60,9 MByte/s	58,6 MByte/s	1,34
Hitachi HDT722516DLA380	€ 80,-	SATA II	164 GByte	7.200	1,3 Sone	12,6 ms (mittel)	8 MByte	51,7 MByte/s	48 MByte/s	1,53
Western Digital WD3200JB	€ 120,-	IDE	320 GByte	7.200	1 Sone	13,4 ms (mittel)	8 MByte	57,0 MByte/s	54,9 MByte/s	1,52
Hitachi HDT722525DLAT80	€ 100,-	IDE	250 GByte	7.200	1,4 Sone	12,9 ms (mittel)	8 MByte	55,5 MByte/s	53,7 MByte/s	1,58

Preis-Leistungs-Tipp

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Fehler-DVD

	Preis	Interface	DVD+R/+RW/DVD-R/-RW/+R DL	Brenndauer DVD+R	Brenndauer DVD-R	Lautstärkeentwicklung	Fehlerkorrektur*	Wertung
Samsung SH-W162L	€ 55,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:02 Minuten	2,4 Sone/ 38 dB(A)	4:43 Minuten	1,83
Samsung SH-W162C	€ 40,-	IDE	16x/8x/16x/6x/5x/4x	5:33 Minuten	5:52 Minuten	2,3 Sone/37 dB(A)	4:44 Minuten	1,85
Plextor PX-740A	€ 65,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	2,3 Sone/36 dB(A)	4:46 Minuten	1,87
Benq DW1640	€ 45,-	IDE	16x/8x/16x/6x/8x/4x	5:51 Minuten	6:05 Minuten	2,3 Sone/36 dB(A)	4:46 Minuten	1,88
Plextor PX-716AL	€ 100,-	IDE	16x/8x/16x/4x/6x/6x	6:03 Minuten	6:17 Minuten	4,1 Sone/44 dB(A)	4:46 Minuten	1,97

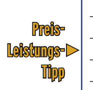
Preis-Leistungs-Tipp

STEREOSYSTEME



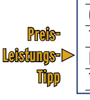
	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-2300	€ 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative T2900	€ 55,-	2+1	29 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut	Gut	2,01
Terratec Home Arena TXR 335	€ 50,-	2+1	35 Watt	Einfach	Gut	Gut	Gut	2,2
Hercules XPS 2.100 Silver	€ 70,-	2+1	60 Watt	Einfach	Noch gut	Gut	Noch gut	2,25
Quadral MM 220	€ 50,-	2+1	32 Watt	Einfach	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,34

MEHRKANALSYSTEME



	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	€ 270,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,3
Creative Gigaworks S750	€ 370,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
Creative Gigaworks G500	€ 230,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept G THX 7.1	€ 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Logitech Z-5450 Wireless	€ 330,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,84

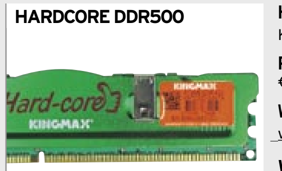
SOUNDKARTEN



	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	€ 100,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	€ 80,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,54
Terratec Aureon 7.1 Universe	€ 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,7
Hercules Fortissimo IV	€ 45,-	ICE 1724 Envy 24HT	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	1,86
Terratec Aureon 7.1 Space	€ 80,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Gut	2,32

Empfehlung der Hardware-Redaktion

HARDCORE DDR500



Hersteller: Kingmax

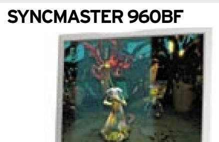
Preis: € 70,-

Website: www.kingmax.com

WERTUNG: 1,85

Zu spät für die Marktübersicht, aber rechtzeitig zum Kurztest traf dieser Riegel ein: Das 512-MByte-Modul der Hardcore-Serie von Kingmax wird einzeln verkauft, aber wir testen natürlich trotzdem zwei DIMMs im Dual-Channel-Modus. Für DDR400 sind keine SPD-Latenzen festgelegt. Mit den vom Hersteller garantierten Timing-Werten 3-4-4-8 lief der Testkandidat jedoch stabil. Auf unserer DFI-Platine war sogar 2-3-3-6 mit 1T Command Rate möglich. 2,8 Volt reichen bereits für DDR500 mit 2,5-3-3-7, 1T. Im Übertaktungstest erreichten wir bei 3,2 Volt sehr gute 270 MHz DDR. (rv)

SYNCMASTER 960BF



Hersteller: Samsung

Preis: € 400,-

Website: www.syncmaster.de

WERTUNG: 1,76

Der Syncmaster 960BF von Samsung hat keine Bedienelemente für das Bildschirmmenü, die Einstellungen für Kontrast, Helligkeit und Bildschärfe nehmen wir per mitgelieferter Software vor. Der Hersteller gibt vier Millisekunden Reaktionszeit an; wir messen im Farbkombinationstest eine gute Schaltgeschwindigkeit von 16 ms. Damit treten in Spielen wie **Age of Empires 3**, **Battlefield 2** oder **Quake 4 (dt.)** keine sichtbaren Schlieren auf. Im Betrieb zieht der 19-Zoll-Bildschirm 32 Watt, im Stand-by noch immer zu hohe 7 Watt. Die Farbbrillanz ist gut bis sehr gut. (rv)

7800 GT EXTREME GAMER



Hersteller: XfX

Preis: € 320,-

Website: www.Xfxforce.com

WERTUNG: 2,10

Hersteller Xfx bietet mit der 7800 GT Extreme Gamer eine Grafikkarte mit unverwechselbarer Optik und gutem Spielepaket (**X2: Die Bedrohung** und **Moto GP**). Zudem spendierte man ihr höhere Taktraten als die Konkurrenz. So arbeitet der Chip mit 450 und der Speicher mit 500 MHz DDR (Standard: 400/500 MHz). Im Übertaktungstest erreichten wir herausragende 520 MHz respektive 610 MHz DDR. Damit läuft **Call of Duty 2** in 1.280x1.024 mit 4x AA und 8:1 AF um 13 Prozent schneller. Trotz des gedrosselten Lüfters ist das Schmuckstück noch immer recht laut. (rv)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtonbereich	Hörtest Tieftonbereich	Wertung
Sennheiser PC160	€ 75,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset	€ 60,-	3,9 Meter	342 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,53
Plantronics Gamecom 1	€ 30,-	3 Meter	140 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,69
Speed-Link Medusa 5.1 USB Headset	€ 70,-	3,5 Meter	350 Gramm	Sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,73
Sharkoon Cosmic 5.1 USB Headset	€ 35,-	4 Meter	392 Gramm	Befriedigend	Gut	Gut	1,92
Logitech USB Headset 20	€ 40,-	2 Meter	70 Gramm	Befriedigend	Gut	Befriedigend	2,28

Preis-Leistungs-Tipp

MÄUSE

	Preis	Tasten	Schnurlos	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Latenz	Spielertauglich	Wertung
Logitech G7	€ 60,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	USB	400/800/2.000 dpi	Keine	Uneingeschränkt	1,62
Logitech MX 518	€ 40,-	8 + Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	400/800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,65
Razer Copperhead	€ 60,-	7 + Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	2.000 dpi	Keine	Ja	1,7
Logitech MX 610	€ 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Uneingeschränkt	1,71
Razer Diamondback	€ 40,-	7 + Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	Keine	Ja	1,78
Raptor Gaming M2	€ 35,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	400-2.400 dpi	Keine	Ja	1,78
Logitech G5	€ 55,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	400/800/2.000 dpi	Keine	Ja	1,83
Trust Predator (GM-4200)	€ 20,-	6 + Scrollrad	Nein	Optisch (LED)	PS/2, USB	800/1.600 dpi	Keine	Ja	1,93
Microsoft Laser Mouse 6000	€ 30,-	5 + Scrollrad	Nein	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Ja	1,95
Genius Navigator 5000	€ 20,-	6 + Scrollrad	Ja	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Uneingeschränkt	2,03
General Keys RF Laser Mouse	€ 30,-	5 + Scrollrad	Ja	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 dpi	Keine	Eingeschränkt	2,4
Logitech Cordless Pilot	€ 20,-	3 + Scrollrad	Ja	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 dpi	Keine	Eingeschränkt	2,54

Preis-Leistungs-Tipp

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Gewicht	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	€ 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,53
Microsoft Digital Media Pro Keyboard	€ 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	23 + Zoomregler	Vorhanden	Eingeschränkt	1,86
Genius Ergomedia 700	€ 25,-	Gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	33 + Scrollrad	Vorhanden	Ja	1,95
Logitech Media Keyboard Elite	€ 25,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	33 + Zoomregler	Vorhanden	Ja	1,96
Microsoft Comfort Curve Keyboard 2000	€ 20,-	Sehr gut	Full-Size/flach	USB, PS/2	10	-	Ja	2,04
Microsoft Internet Keyboard	€ 8,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	10	Vorhanden	Ja	2,07
Cherry G83-6105	€ 13,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB, PS/2	Keine	-	Ja	2,1

Preis-Leistungs-Tipp

SPIELE-HARDWARE

Lenkräder

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Rally GT Pro Force Feedback	€ 95,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,7
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	€ 60,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Sehr gut	1,81
Logitech Formula Force EX	€ 55,-	12 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,94
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	€ 45,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,95
Genius Speed Wheel 3 Vibration	€ 45,-	8 + Steuerkreuz	2 Knöpfe	USB	Arcade	Befriedigend	Befriedigend	2,2

Preis-Leistungs-Tipp

Gamepads

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	€ 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital & analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,54
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F.	€ 25,-	12 + 2 Trigger	6 (digital & analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,74
Logitech Rumblepad 2	€ 20,-	12	6 (digital & analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,74
Speed-Link Independence 3in1 RF	€ 40,-	12	6 (digital & analog)	USB, Xbox, PS/2	Ja	2	Vorhanden	1,94

Preis-Leistungs-Tipp

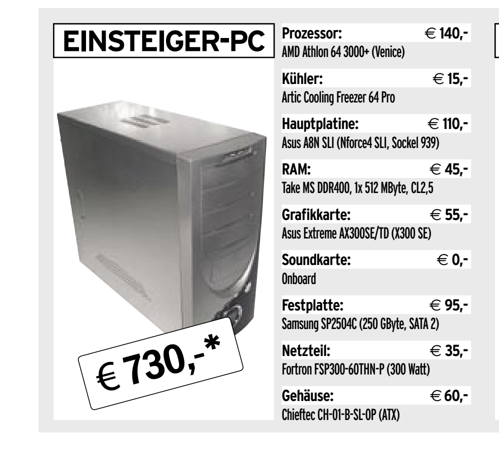
Joysticks

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	€ 45,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Saitek Cyborg Evo Force	€ 50,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,61
Saitek Cyborg Evo Wireless	€ 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Ja	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,65
Thrustmaster Hotas Cougar	€ 180,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	€ 30,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,7

Preis-Leistungs-Tipp

Spiele-Rechner im Eigenbau

EINSTEIGER-PC



Prozessor: € 140,-
AMD Athlon 64 3000+ (Venice)

Kühler: € 15,-
Artic Cooling Freezer 64 Pro

Hauptplatine: € 110,-
Asus A8N SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)

RAM: € 45,-
Take MS DDR400, 1x 512 MByte, CL2,5

Grafikkarte: € 55,-
Asus Extreme AX300SE/TD (X300 SE)

Soundkarte: € 0,-
Onboard

Festplatte: € 95,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)

Netzteil: € 35,-
Fortron FSP300-60THN-P (300 Watt)

Gehäuse: € 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

AUFSTEIGER-PC



Prozessor: € 175-
Athlon 64 3500+ (Venice)

Kühler: € 50,-
Thermalright Noisebudget 92-100W

Hauptplatine: € 110,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)

RAM: € 100,-
Geil 2x 512 MByte, DDR400, CL2,5

Grafikkarte: € 165,-
Gigabyte GV-RX80256D (Rad. X800)

Soundkarte: € 0,-
Onboard

Festplatte: € 95,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)

Netzteil: € 110,-
Elanvital EVP-5007-00 (500 Watt)

Gehäuse: € 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

HIGH-END-PC

€ 3.000,-

Prozessor: € 690,-
Athlon 64 4800+ (Toledo)

Kühler: € 80,-
Thermalright Noisemagic SI-120

Hauptplatine: € 110,-
Asus A8N-SLI (Nforce4 SLI, Sockel 939)

RAM: € 270,-
Corsair C2 2x 1024 MByte, DDR400, CL2

Grafikkarte: € 1.340,-
2x XFX 7800 GTX XXX (512 MByte

Soundkarte: € 100,-
Creative X-Fi Extreme Music

Festplatte: € 95,-
Samsung SP2504C (250 GByte, SATA 2)

Netzteil: € 80,-
Enermax Liberty (500 W.)

Gehäuse: € 60,-
Chieftec CH-01-B-SL-OP (ATX)

* Die Gesamtkosten beinhalten noch DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz. Abbildungen der Gehäuse sind symbolisch.

Rossis Rumpelkammer

RAINERS EINSICHTEN
RAINER ROSSHIRT



Ich kann bei Zeitschriften in letzter Zeit einen sehr positiven Trend feststellen. Offenbar erfreut sich der gemeine Abonnent inzwischen einer extrem hohen Lebenserwartung!

Das fängt bei Zinnfigürchen in Zeitschriften an, mit denen man schon nach wenigen Monaten ein nettes, mittelalterliches Szenario nachstellen kann. Auch Möbel für Puppenhäuser werden in homöopathischen Dosen angeboten. Aber das ist ja längst nicht alles! Andere Zeitschriften liefern monatlich wertvolle Bauteile für ein tolles, fernlenkbares Modellauto. Ausgabe 1 enthält immerhin den ersten Reifen. Nach meiner, fachlich vielleicht fragwürdigen Hochrechnung, sollte man in deutlich weniger als fünf Jahren schon die ersten Runden mit dem Boliden drehen können. Ein anderes Produkt offeriert gar das höchst eindrucksvolle Model eines aufwändigen Schoners samt Takelage. Ich vermute allerdings, hier wird beim Kunden die Geduld eines buddhistischen Bären im Winterschlaf vorausgesetzt. Bis die letzten Teile verbaut werden können, dürften die ersten Partikel durchaus schon echte Antiquitäten sein. Wann kommt in solchen Publikationen endlich Schloss Neuschwanstein, im Maßstab 1:1 – Ausgabe eins mit einem Päckchen Kies für die Auffahrt?

E-MAIL & POST-ADRESSE
E-Mail: RR@PCGAMES.DE
Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Daniel

Hi Rossi!
Wer oder was ist Daniel? Auch eine Gestalt aus deinem Lexikon? Wenn ja, dann beschreibt ihn mal und zeigt ein Bild von ihm.
David Schinkel

Das kommt jetzt ganz darauf an, welchen Daniel du meinst. Der Prophet Daniel im alten Testament? Der Berg Daniel in den Alpen? Die französische Versuchsrakete? Oder vielleicht auch etwas schlichter – Kollege Daniel Möllendorf? Letzterer ist fast noch schneller als besagte Rakete und bei uns für das reibungslose und planmäßige Verglühen von Hardware zuständig. Aber da hierfür ein kurzer Blick ins Impressum genügt hätte, meinst du den sicher nicht. Insofern sehe ich mich leider außer Stande, deine Frage zu beantworten, da ich aus Platzgründen keine geografischen Fragen beantworten kann – und Fragen biblischen Ursprungs schon gleich gar nicht.

Fragment

Sehr geehrter Herr Rosshirt!
An einem „schönen" Montag Nachmittag kam ich nach Hause und entdeckte mit viel Freude die neue PC-Games-Ausgabe in meinem Briefkasten. Auf Seite 58 entdeckte ich aber auf einmal dieses seltsame Etwas (Bild liegt bei) und frage mich, wie das hier reinkommt, wo es kommt und überhaupt: warum? Das Etwas ist aus 1 mm dickem Plastik. Ist es eine Nachbildung eines typischen Zahnstochers aus ***World of Warcraft****? Ich hoffe, dass Sie mir da weiterhelfen können.*
Natürlich noch ein ganz dickes Lob an die Zeitung!
Mit freundlichen Grüßen: Jens Mayer

Hierbei handelt es sich um eines dieser typischen Teile, die entstehen können, wenn die Maschine in unserem Presswerk der Meinung ist, urlaubsreif zu sein und gerade kein Techniker hinguckt. Statt eine DVD mit Daten zu bespielen, wird in hinterlistiger Weise die DVD zerhäckselt und die Einzelteile möglichst großflächig verteilt. Es handelt sich also um ein so genantes DVD-Puzzle – vom Volksmund auch gern „Datenkonfetti" tituliert. In ein paar hundert Jahren, wenn namhafte Archäologen sich damit beschäftigen, solche Teile zu einem sinnvollen Ganzen zusammenzufügen, können sich Ihre Nachfahren damit rühmen, eine dieser seltenen Reliquien zu besitzen!

Neues vom Schaf

Hallo Rainer,
das Schaf hat meinen Freund getötet!
Weidacher

Witzige Vorstellung. Allerdings ist mir nicht ganz klar, wie ein Schaf dies bewerkstelligen könnte, noch dazu ein lediglich handtellergroßes. Falls ein Fünkchen Wahrheit daran sein sollte, kann so etwas nur außerhalb unserer extrem in die Abendstunden tendierenden Bürozeiten geschehen sein, was selbstverständlich die Frage aufwirft, was der Typ nächtens bei uns verloren hat. Leider hat das nutzlose Vieh (das Schaf natürlich – nicht dein Freund) versäumt, bei der Gelegenheit gleich deinen nutzlosen Brief mitzufressen.

Nationalstolz

In den 50 wichtigsten Spielen 2006 in der Februar-Ausgabe ist **Gothic 3** *auf Platz 3 eingereiht. Was mich dabei stört ist, dass ihr geschrieben habt, dass es ein DEUTSCHES Spiel ist, was aber nicht stimmt. Denn es ist, wie ihr sicher wisst und einfach nur nicht wahrhaben wollt, so wie auch seine beiden Vorgänger ein ÖSTERREICHISCHES Spiel. Als Österreicher bestehe ich darauf, dass du meinen Leserbrief abdruckst. Wenn du vorhast, meinen Leserbrief zu verarschen, komme ich persönlich in deine Leserbrief-Beantworter-Kiste und reiße dir alle Knochen einzeln aus und fresse das Mark daraus.*
Robi

Mein lieber österreichischer, knochenmarkfressender Freund: Ich käme niemals auf die Idee, einen so liebenswürdigen Brief wie den deinen dem Spott anheim fallen zu lassen. Sachliche Kritik wird bei uns immer gern gesehen, vor allem, wenn sie mit so lustigen Euphemismen verziert wurde wie hier. Selbstverständlich komme ich auch der, allerdings etwas harsch vorgetragenen Forderung nach Veröffentlichung nach, obwohl ich stets eine gewisse Abneigung gegenüber dem Imperativ verspüre. Ich würde dir auch sehr gern Recht geben, kann es leider nicht. In Ansätzen ist deine Argumentation fast schon richtig. Das Spiel wird von Jowood produziert, die zweifelsfrei in Österreich sitzen. Die Kleinigkeit, dass Jowood der Publisher und keineswegs der Entwickler ist, entging jedoch deiner Aufmerksamkeit. Für das eigentliche Programm ist die Firma Piranha Bytes zuständig, deren Firmensitz sich in Essen befindet, welches zumindest bis gestern noch nicht österreichisch war. Ich fürchte, nun wirst du doch mein Knochenmark fressen müssen, falls dir deine Eltern schon erlauben, dass du allein nach Deutschland fahren darfst.

Wollmilchsau

Hallo Rainer,
was zum Teufel ist denn bitteschön eine Wollmilchsau (siehe Ausgabe 02/06)? Ist dies möglicherweise eine neu entdeckte Art des gemeinen Hausschweins, aus dessen Borsten man eine Art Wolle für z. B. Pullover gewinnen kann (75% Wollmilchsau, 15% Polyester)? Oder kann es sein, dass dies doch vielleicht eines deiner weit verbreiteten Pseudonyme ist?!
Bitte um schnellstmögliche Antwort
Grüße: Wenzel

Ich bin jetzt, offenbar vorschnell, davon ausgegangen, dass dieser Begriff zum allgemeinen Sprachgut gehört. Für dich und alle anderen, die Google noch nicht kennen, ein Zitat: „Die eierlegende Wollmilchsau ist eine idiomatische Bezeichnung für jemanden oder etwas, der/das eine Reihe von sich teilweise widersprechenden oder ausschließenden Fähigkeiten hat." Da eine Sau ein weibliches Schwein bezeichnet, wüsste ich nicht, warum ich es als Teil eines Pseudonyms verwenden sollte. Wenn schon, dann Eber (so viel Ordnung muss sein).

Forum

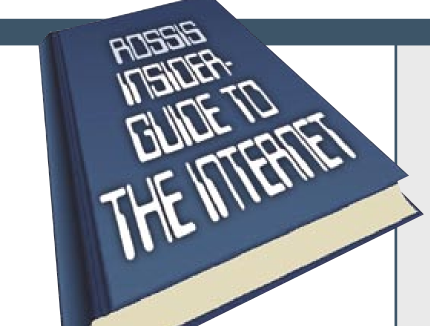
Guten Abend!
Verzeiht mir meine Unwissenheit, aber wie kann ich ein Forum aufmachen?
lg Daniel Weidacher

Das kommt jetzt ganz darauf an, in welchem Zusammenhang und wo. Da sich der Betreff auf unsere Homepage bezog, bezieht sich meine Antwort natürlich auch nur darauf. Bei uns ein Forum zu eröffnen geht gar nicht. Wir haben schon eins, welches unseren Ansprüchen auch durchaus genügt. Meintest du jedoch in einer Phase milder Desorientierung, wie man in unserem Forum ein Posting eröffnen kann, ist auch das fix erklärt. Nach der Anmeldung einfach das ausgewählte Forum betreten (virtuell natürlich nur), wie zum Beispiel „Kleinanzeigen". Schon nach kurzer Suche mag einem der Menüpunkt „Neues Thema" auffallen, den man auch anklicken kann. Wie von Geisterhand öffnet sich dann ein Fenster, welches zur Aufnahme von beliebigen Texten geeignet erscheint – und es auch ist! Du kennst nicht zufällig David Schinkel?

Ansichten

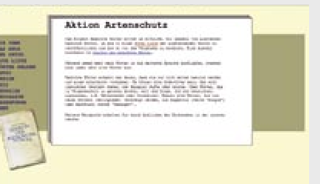
Hallo Rainer,
wäre es nicht interessant zu sehen, wie die Leserschaft der PC Games sich ihren PC-Arbeitsplatz bzw. ihre Zockecke zu Hause eingerichtet hat? Hier könnte doch ein Foto-Wettbewerb ausgerufen werden, der monatlich in der Zeitschrift die abgefahrenste Daddelhöhle kürt. Ich selbst bin immer wieder überrascht zu sehen, unter welchen Umständen meine Kumpels zu Hause vor ihrem Rechner sitzen und das sind eigentlich ganz normale Zeitgenossen. Oder wie wäre es mal mit ein paar Fotos von kultigen LAN-Partys? Hier gibt es doch bestimmt einiges Witziges zu zeigen, was die PC-Games-Leserschaft interessiert und inspiriert.
Schöne Grüße, HowC

Wenn du dein Augenmerk auf das (räumliche) Ende meiner Rubrik richten würdest, könntest du da einen Kasten sehen, der sich „Leserfoto" nennt. In diesem Kasten ist alles denkbar, was unsere Leser ablichten, sofern es nicht gegen geltendes Recht oder die guten Sitten verstößt. Ein Blick in ein „Arbeitszimmer" könnte da natürlich auch auftauchen, sofern das Bild halbwegs interessant erscheint, nicht von einem Möbelhaus kommt und/oder einem Elch überbracht wird. Eine extra Rubrik „Schöner wohnen" würde





http://www.hoogerbrugge.com/
Ich habe leider nicht den Hauch einer Ahnung was es sein soll, mag es aber.



http://www.bedrohte-woerter.de/
Immer wieder sterben Wörter aus. Helft mit, damit sie nicht in Vergessenheit geraten.



http://www.schlussmachen.com
Hier kann man sogar seine Beziehung entsorgen lassen!

Homepage des Monats

http://www.terrasight.net/
Der „Spielplatz" von Marko Jakobi beschäftigt sich mit Grafik und Webdesign. Sehenswert!



Wer auch seine Homepage hier vorstellen möchte, schickt mir den entsprechenden Link per E-Mail (rossi@pcgames.de).

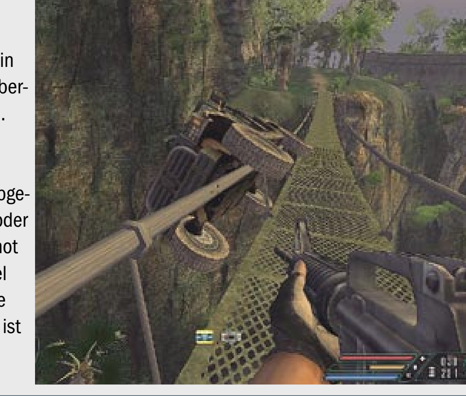
Rossis Lexikon

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Computerbegriffe

(B) Bot, der

Unter einem Bot versteht man ein Programm, welches selbstständig irgendwelchen Aufgaben nachgeht. Oft werden auch computergesteuerte Wesen in Spielen so tituliert. Erkenntlich meist am Intelligenzquotienten von Käseschimmel und einer lebensverneinenden Grundhaltung, die etwas von einem Hundewelpen an sich hat. Darum reden auch viele Leute mit einem Bot, was jedoch allgemein hin als Warnzeichen zu deuten ist. Schlimm ist es aber erst, wenn der Bot antwortet.

PC-Games-Leser des Monats



Von Stephan kommt der Beweis, dass ein Jeep wirklich überall fahren kann.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel etc. hat – meine E-Mail Adresse ist bekannt.

ich jedoch rigoros ablehnen. Zum einen möchte ich den hierfür nötigen Platz gern anders befüllen, zum anderen bin ich mäßig daran interessiert, wie andere wohnen. Es ist schon schlimm genug, wie ich wohnen muss.

Mehr von Darwin

Hallo Rossi,

hast du mich in deine Spam-Liste aufgenommen oder was? Wenn schon kein Praktikum, dann wenigstens ein Foto, oder du wirst deinen Spam-Filter wirklich brauchen. Wenn du eines Tages 5.000 neue Mails in deinem Postfach hast, wirst du wissen, dass es zu spät ist. Dem kannst du vorbeugen, indem du mir einfach ein Foto von dir schickst.

Tobias

Kurz zur Erklärung: Die E-Mail, um die es geht, war die vorletzte in einer ganzen Reihe von Mails, in denen ich dem Schreiber vergeblich zu erklären versuchte, dass unsere Praktikumsplätze begrenzt sind, eine Bewerbung sechs Tage vorher eh aussichtslos ist, und wir aus organisatorischen Gründen keine Schulpraktika von einer Woche anbieten können. Vergeblich versuchte ich den Schreiber davon zu überzeugen, dass dies keineswegs auf Grund meiner Entscheidung so ist. Die weiteren 5.300 Zeichen, welche stets das Wort „bitte“ ergaben, habe ich aus naheliegenden Gründen weg gelassen. Kurz danach registrierte unser Spam-Filter in kurzer Abfolge 67 weitere E-Mails des energischen jungen Mannes, die er jedoch kommentarlos vaporisierte. Auch wenn Tobias es bisher nicht weiß – ein Spam-Filter ist kein trauriges, altes Männchen, das den ganzen Tag vor dem PC sitzt und per Hand unerwünschte E-Mails löscht! Ein klarer Fall für den Award, wie ich meine.

Joystick

Hallo Rainer,

eine „echte“ Boeing wird traditionell mit einem Steuerknüppel (das Ding zwischen den Beinen) gesteuert, Airbus verwendet Joysticks (an der Seite angebracht, sehen in etwa so aus wie die für Computer). Gibt es eigentlich eine Seite, wo man alte Leserbriefe (und deine Antworten) nachlesen kann? Auf der PC Games Seite habe ich nichts gefunden.

mfg, ein Fan (von der Zeitschrift, nicht von dir).

Jetzt habe ich in meinem jugendlichen Übermut doch tatsächlich eine Boeing mit einem Airbus verwechselt. Ich bin untröstlich. Ich will jetzt nicht sagen, dass es sich hierbei um Haarspalterei handelt, aber für den Inhalt des eigentlichen Textes spielt es meines Erachtens keine Rolle, oder? Ich gebe gern zu, dass mir der Unterschied zwischen den beiden Fliegern zur Gänze unbekannt ist – ich könnte die Dinger nicht mal von außen unterscheiden. Wie es im Cockpit aussieht, ist mir ein Buch mit sieben Siegeln, da ich (aus gutem Grund) noch nie in ein Cockpit gelassen wurde.

Darwinismus

Hallo,

ich würde gern wissen, wo ich Windows XP und XP Office herunterladen kann (außer von Microsoft). Ich nutze das System, mag aber das Unternehmen nicht.

Jens F******

Eigentlich bin ich es ja gewohnt, solche E-Mails kommentarlos zu löschen. In Ihrem Fall war es mir aber nicht möglich, da ich auf Grund eines unheilvollen Zusammenspiels von heftigen Lachkrämpfen und meinem Kaffee (teilweise aus der Tasse, teilweise aus Mund und Nase) eine größere Reinigungsaktion vor mir hatte. Ist die Frage an sich schon nicht gerade geistreich (um es schmeichlerisch auszudrücken), sollte man auf Grund des Umstandes, dass diese E-Mail samt vollem Namen (dessen Nennung ich mir kaum verkneifen konnte) und einer T-Online-Adresse verschickt wurde, Ihnen fast schon eine Nominierung für den Darwin-Award spendieren. Wer es noch nicht kennt: Damit werden (meist posthum) Leute geehrt, die den Genpool dadurch verbessern, dass sie sich selbst daraus subtrahieren.

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet den witzigsten Schnappschuss-Spruch und gewinnt ein wertvolles Spielepaket?



WIRD'S WAS? Das deutsche E-Sports-Team bei den letztjährigen World Cyber Games während eines Turnierspiels von Teamkamerad Dennis Schellhase.

PC-Games-Leser Tom Schönfelder aus Voigtsdorf hatte den besten Einfall und erhält dafür unseren allmonatlichen Hauptgewinn: ein dickes PC-Spielepaket. Die originellste Idee für unser neuestes Schnappschuss-Foto prämieren wir in der kommenden Ausgabe. Machen Sie mit und denken Sie sich einen passenden Spruch für unser jüngstes Schnappschuss-„Opfer“ aus – wir drücken Ihnen die Daumen!

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 10. März 2006. Bitte Namen und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Barauszahlung des Gewinns ist nicht möglich. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



SO GEHT DAS! David Eckelberry, Designer bei Turbine und aktuell mit **Dungeons & Dragons Online** beschäftigt, in stilechter Drachentöter-Pose.

Fragen an die Redaktion

1. Wer bezahlt das alles?

***Duke Nukem Forever** steht mit dem Erscheinungsdatum 2007 in der Most-Wanted-Hitliste, obwohl die Entwickler lediglich ein „When it's done" angeben. Wie kann 3D Realms neun Jahre an dem Shooter arbeiten, ohne pleite zu sein?*

Klaus Heid

JOACHIM HESSE: Bei diesem Termin handelt es sich um eine Schätzung unsererseits. Nach etlichen Engine-Wechseln und einem zweiten, sehr genialen Trailer im Jahr 2001 herrscht Funkstille. Wie sich so ein Projekt finanziert? Früher durch Vorauszahlungen von Publisher Take 2, inzwischen durch eigene Einnahmen. So agiert 3D Realms sehr erfolgreich als Ko-Publisher von Welthits wie der **Max-Payne**-Serie oder dem kommenden Ego-Shooter **Prey** und hat auch außerhalb der direkten Spielentwicklung lukrative Softwareprojekte am Start. Irgendwann kommt wohl auch der Duke. Die Chancen, dass das 2007 passiert, stehen gar nicht mal so schlecht.

2. Billig, aber auch gut?

Grundsätzlich finde ich gut, dass ihr wieder Kurztests ins Heft aufgenommen habt. Allerdings verstehe ich nicht, wieso ihr Spiele, die zwischen 3 und 5 Euro kosten, auf die gleiche Weise bewertet wie Vollpreisspiele.

Mark Mildner

PETRA FRÖHLICH: Zu den Statuten von PC Games gehört, dass der Verkaufspreis nicht in die Bewertung einfließt. Das hat vielerlei Gründe – unter anderem den, dass die unverbindliche Preisempfehlung in der Regel deutlich unterschritten wird. Die Entscheidung, ob ein Spiel einen gewissen Preis „wert" ist, muss der Käufer/Spieler/Leser treffen – die können wir ihm nicht abnehmen. Wir beurteilen allein den Spielspaß und informieren über Stärken und Schwächen. Beispielsweise konkurriert **Zootrix** mit Budgetspielen wie **Mafia**, **Spellforce**, **Splinter Cell**, **Civilization 3** oder **Age of Empires**. Sie werden uns zustimmen, dass der Spielekäufer in all diesen Fällen den deutlich besseren Deal macht als mit **Zootrix**.

3. Gebührenfrei spielen

Wieso kostet **Guild Wars** *eigentlich keine Gebühren, so wie* **World of Warcraft** *oder* **Dark Age of Camelot?** *Kommt demnächst ein ähnliches Spiel auf den Markt, das ebenfalls keine monatliche Gebühr erhebt?*

Nicolas Thies

THOMAS WEISS: **Guild Wars** unterscheidet sich in seiner Struktur von Online-Rollenspielen, wie man sie seit **Everquest** oder **Ultima Online** kennt. Die letztgenannten Titel simulieren eine große Welt, in der sich alle Spieler über den Weg laufen können. Um eine Überfüllung solcher Areale zu vermeiden, gibt es mehrere Server, die eine feste Anzahl an Personen fassen. Für gewöhnlich streben die Hersteller nach einer gleichmäßigen Verteilung von Spielern. Das Betreiben dieser Server kostet Geld, die monatliche Grundgebühr soll zur Finanzierung beitragen. **Guild Wars** bietet zwar auch eine umfangreiche Welt, allerdings ist sie als so genannte Instanz abgeriegelt von anderen Spielern – die Gefahr der Überladung besteht nicht. Dieses geschlossene System erleichtert die Wartung von **Guild Wars**, was sich in den verringerten Kosten niederschlägt. Wenn man will, kann man **Guild Wars** mit Spielen wie **Neverwinter Nights** oder sogar **Battlefield 2** vergleichen, deren Konzept im Grunde genauso funktioniert. Im Augenblick ist kein weiteres dieser Online-Rollenspiele angekündigt.

4. Private Server für WoW

Sind private **World of Warcraft**-*Server eigentlich gestattet? Was sagt Blizzard dazu?*

Tobias Brauchler

FELIX SCHÜTZ: Auf der offiziellen Internetseite www.wow-europe.com/de wird man fündig. Dort geht aus den Nutzungsbestimmungen (Abschnitt 2B) hervor, dass niemand außer Blizzard als Host für das Spiel fungieren und somit auch niemand außer Blizzard ein Spiel öffnen oder einleiten darf. Die FAQ machen das noch deutlicher. Dort steht: „Wir werden es nicht gestatten, dass Spieler eigene Server für **World of Warcraft** betreiben." Wer also einen privaten Server für **World of Warcraft** betreibt, verstößt damit gegen Blizzards Nutzungsbestimmungen und riskiert den Ausschluss aus dem Spiel.

Anders als **Guild Wars** finanziert sich **World of Warcraft** über die monatlich anfallenden Gebühren. Diese Einnahmen sind zwingend notwendig, da Betrieb und Pflege von Spielen solcher Größenordnung besonders arbeitsintensiv sind. Wer seine monatlichen Gebühren nicht zahlt, schadet letztendlich dem Spiel. Darüber hinaus sind private Server in der Regel nur ein lauer Ersatz: Schlechte Pings und extrem wenige Spieler pro Server vermiesen den Spielspaß.

Anschrift

Bitte schreiben Sie an:
COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games,
Leserbriefe, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Oder per E-Mail an: **chefredaktion@pcgames.de**



URALT Ende 1999 gab's die letzten offiziellen Bilder von **Duke Nukem Forever**.



VERBOT Wer einen privaten **World of Warcraft**-Server betreibt, riskiert Strafen.

Das große PC-Games-Gewinnspiel:

Mitmachen und gewinnen

Die Preise stellen MS-Tech, Shuttle und Intel zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwestermagazinen PC Games Hardware und PC Action statt.





7x
MS-Tech MV-160

Kinofeeling von MS-Tech

Wenn Sie auf der Suche nach einem Multimedia-Player sind, aber keine Lust auf einen sperrigen PC haben, sollten Sie an unserem Gewinnspiel teilnehmen. MS-Tech bietet mit dem MV-160 samt 160-GByte-Festplatte nämlich einen kompakten Stand-alone-Player an. Der Player hat einen USB-Anschluss, digitalen Soundausgang und macht unter anderem auch mit DivX- und Xvid-Unterstützung Lust auf bewegte Bilder.



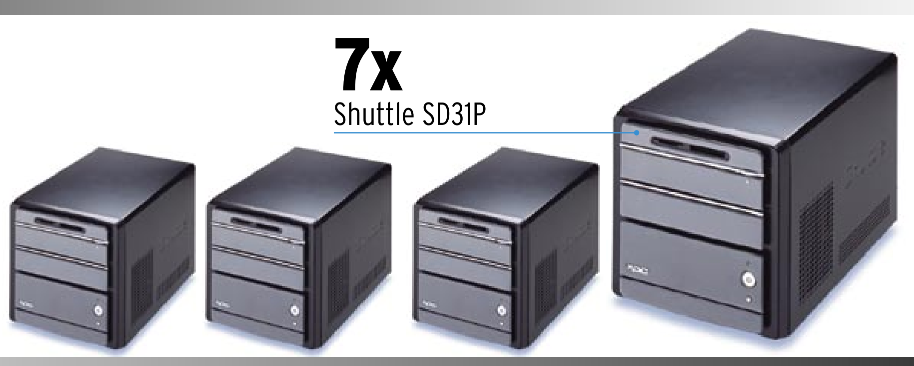
GESAMTWERT: 1.800 EURO

Mini-PCs von Shuttle

Schick im Design, praktisch in der Bedienung – die XPC-Reihe von Shuttle vereint beides. Der jüngste Spross der XPC-Familie hört auf den Namen SD31P und ist dank des Intel-i945G-Chipsatzes zu aktuellen Intel-775-CPUs kompatibel – selbst Dual-Prozessor-Unterstützung ist geboten.



7x
Shuttle SD31P



GESAMTWERT: 1.800 EURO

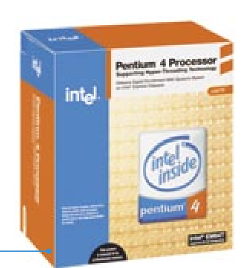
Geballte Prozessor-Power von Intel

Intel steuert neben einem 3,73 GHz schnellen P4 Extreme Edition mit 2 MByte Cache auch noch zwei P4-670-Prozessoren bei, die mit je 3,8 GHz getaktet sind. Beide Sockel-775-Prozessoren verfügen über Intels Hyper-Threading-Technologie, die einen CPU-Kern wie zwei Prozessoren behandelt und auf Ressourcen zugreift, die sonst ungenutzt bleiben.



1x
Intel Pentium 4 670

2x
Intel Pentium 4
Extreme Edition





GESAMTWERT: 1.800 EURO

So machen Sie mit

Unsere Preisfrage: Wie heißt das neue Projekt der Far-Cry-Macher von Crytek?

a) **Crysis** b) **Crysch** c) **Crysler** d) **Crysliga**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 38 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben der korrekten Lösung. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

Deutschland	**82098**	**(€ 0,49/SMS*)**
Österreich	**0900 700 800**	**(€ 0,50/SMS)**
Schweiz	**9292**	**(Sfr 0,70/SMS)**

TREUE-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **www.pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
www.pcgames.de/gewinnspiele

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 05. April 2006.

Vollversion: Spellforce



Hardware-Voraussetzungen:
- Intel Pentium 3, 1 GHz
- 256 MB RAM
- 3D-Grafikkarte mit 32 MB RAM (kompatibel zu Geforce2 oder besser)
- 2 GB freier Festplattenspeicher
- Windows 98, ME, 2000, XP
- DirectX 9.0a oder höher

Komplettes Spiel: Trackmania Nations

Hardware-Voraussetzungen:
- Pentium 3, 500 MHz (2 GHz empfohlen)
- 128 MByte RAM (512 MByte RAM)
- 16-MByte-Grafikkarte
- 900 MByte freier Festplattenspeicher
- DirectX 9.0b oder höher
- Windows 98/ME/2000/XP

Demo: The Movies

Hardware-Voraussetzungen:
- Pentium 3, 800 MHz
- 256 MByte RAM
- Windows 98SE/ME/2000/XP
- 400 MByte freier Festplattenspeicher (+ 400 MByte für Windows-Auslagerungsdatei)
- DirectX 9.0c kompatible Soundkarte
- DirectX 9.0c kompatible T&L-Grafikkarte

Vollversionen
Spellforce: The Order of the Dawn
Trackmania Nations

Spielbare Demos
Crashday
MX vs. ATV Unleashed (Seite 2)
Rainbow Six: Lockdown
Star Wars: Empire at War
The Movies
Tube Twist
Tycoon City New York (USK-16-DVD)
War on Terror (Seite 2))
Runaway 2
Star Wars: Empire at War
Supreme Commander

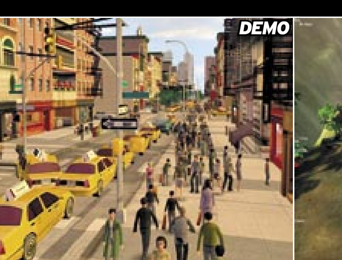
Videos, Trailer, Reports (Seite 2)
City Life (Trailer)
Crashday
Der Pate
DTM Race Driver 3
HdR: Die Schlacht um Mittelerde 2
Rainbow Six: Lockdown

Maps & Mods (Seite 1)
Battlefield 2 Mod-Tools
Call of Duty: United Offensive
- German Front
C&C Generäle Mods + Maps
Doom 3 Mod: In Hell
F.E.A.R. (dt.) Mod
Half-Life 2
- HL2 CTF + Patch
- HL2 Substance
- The Island
HdR: Die Schlacht um Mittelerde
- Rise of Rome
Neverwinter Nights Samaris
Quake 4 (dt.)
- Quake 4 Map-Pack
- Quake 4 World

Tools auf DVD (DVD-Seite 1)
Adobe Reader 7.0
CPU-Z v.1.31
DirectX 9.0c
Fraps v.2.7.2
Microsoft .NET Framework v.2.0

Tipps & Tricks (DVD-Seite 2)
Spellforce • Opteron • Praxis Dualcore

Bugfixes (DVD-Seite 1)
Age of Empires 3 v1.04 (d)
Brothers in Arms v1.11 digit. Download (d)
Brothers in Arms: Road to Hill 30 v1.11 (d)
Starcraft v1.13f (int)
Starcraft: Brood War v1.13f (int)
Warcraft 3: Reign of Chaos v1.20c (d)
Warcraft 3: The Frozen Throne v1.20c (d)
World of Warcraft v1.9.1 von v1.9.0 (d)
World of Warcraft v1.9.2 von v1.9.1 (d)



DEMO

TYCOON CITY Werden Sie zum Immobilienkönig von Manhattan!



DEMO

WAR ON TERROR Echtzeit-Taktik im 21. Jahrhundert – besser als C&C?

DEMO

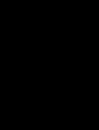
MITTELERDE 2 Erleben Sie u. a. den neuen Basenbau und die Marine.

PC Games – Wissen, was gespielt wird

PC Games 04/06



Vollversion: Spellforce



DVD

04/06 | € 4,99 | FEBRUAR

PC Games DVD
Wissen, was gespielt wird

- Vergleichstest auf 20 Seiten
- 14 Seiten Tipps: Missionen-Maps Planetenkarten
- Auf DVD: Empire at War Riesen-Demo + ausführliche Videos!

SPELL FORCE – UNSERE VOLLVERSION DES JAHRES!

PC Games Award – Spiel des Monats 1/2004

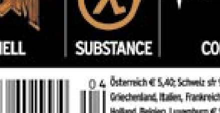
Offizielles Add-on „Breath of Winter" in diesem Monat auf: PC Action, PC Games Hardware

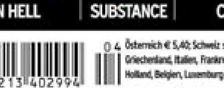
Testduell der Echtzeitstrategie-Hits:

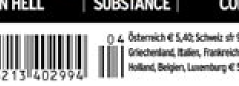
EMPIRE AT WAR gegen SCHLACHT UM MITTELERDE 2

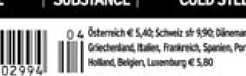
Komplettes Spiel: TRACKMANIA NATIONS

1,3 GB MODS & MAPS







IN HELL | SUBSTANCE | COLD STEEL

März-Hits im Test:
Commandos Strike Force • DTM 3
Rainbow Six: Lockdown • LA Rush
Crashday • Sims 2: Open Business

S.T.A.L.K.E.R.
Chaos beim Entwicklerteam: Wie es mit dem Shooter weitergeht – und wann er kommt.

04 Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 6,75; Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80
4 196213 402994

Schritt für Schritt

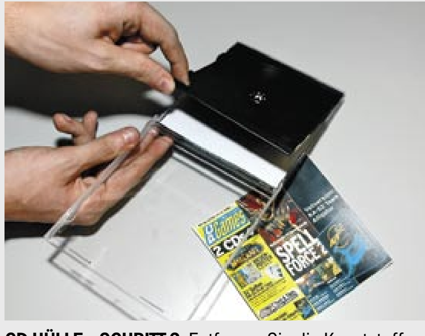
Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!

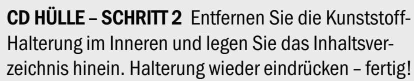


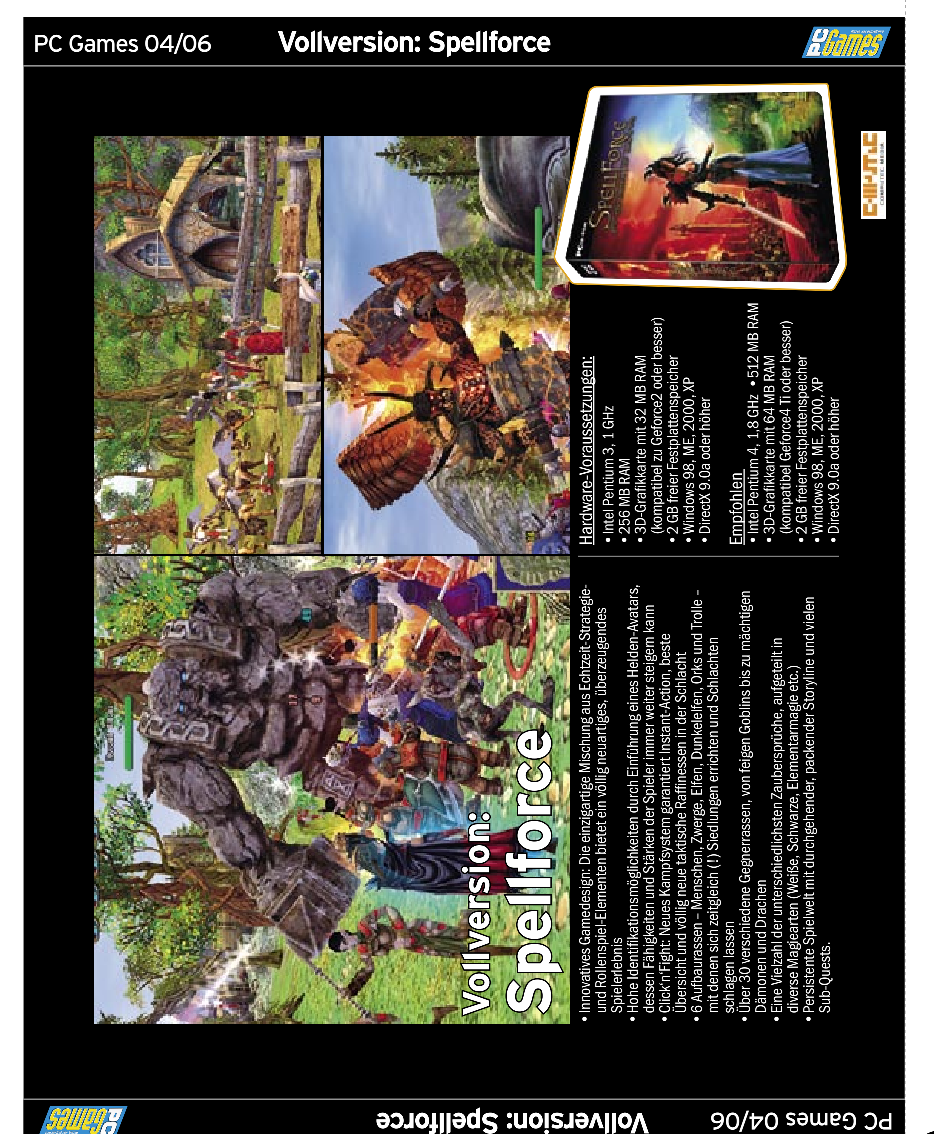
CD-HÜLLE Für Käufer der CD-Version sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.





CD HÜLLE – SCHRITT 2 Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

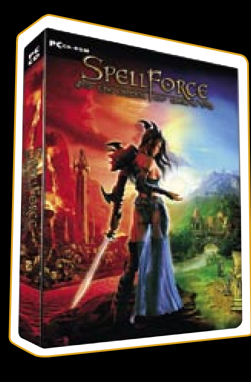






PC Games 04/06

Vollversion: Spellforce



UMTAUSCHCOUPON

Name
Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: **04/06**
☐ PC Games CD 1
☐ PC Games CD 2
Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtauschcoupon an folgende Adresse:
COMPUTEC MEDIA AG,
Reklamation
Dr.-Mack-Str. 77
90762 Fürth

Im nächsten Heft

TEST



Der Frühling ist da – und famose Echtzeit-Strategiespiele schießen wie Schneeglöckchen aus dem Boden: **Spellforce 2** protzt mit prächtiger Referenzgrafik und gigantischem Umfang. Erneuter Führungswechsel im Genre?

Spellforce 2

TEST

Spiel und Spaß für die ganze Familie – pardon: Familia: **Der Pate**, **Hitman 4**, **Tomb Raider**, **Rush for Berlin** und **Desperados 2**.



TIPPS

Vorsicht Falle: Wir zeigen Ihnen, wie Sie die neue Lara sicher durch die hinterhältigsten Passagen bugsieren.



VORSCHAU

Anno 1701 soll wie angekündigt im Herbst 2006 erscheinen. Wir werfen einen Blick auf die erste spielbare Version.



HARDWARE

Wir berichten über High-End-PCI-Express-Grafikkarten (X1900 XTX) und Quad SLI – erste Rechner mit vier Grafikchips!



Die PC Games 05/06 erscheint am 29. März!
Vorab-Infos ab 25. März auf www.pcgames.de

Lesen Sie außerdem:

PCG Hardware Das Hardware-Magazin für PC-Spieler



- Titelthema: Undervolting (Spannung, Temperatur und Stromkosten senken)
- RD580 Crossefire
- Zweit-PC sinnvoll nutzen,
- Auf DVD: das offizielle **Spellforce**-Add-on **The Breath of Winter**
- Auf DVD: Megapaket Anwendersoftware, u. a. mit ACDSee 5, Dr. Hardware 2005, Radio Tracker

PLAYZONE Das unabhängige Playstation-2-Magazin



- Titelthema: **Scarface**
- **Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII** - der Action-Ableger des Rollenspiel-Klassikers
- Vorschau: **Splinter Cell 4: Double Agent, Killzone: Liberation**
- Tests: **Black, DTM Race Driver 3, Project Zero 3**
- Videos auf DVD: **FIFA Street 2, MGS 3** u.v.m.

SFT Spiele - Filme - Technik

- Titelthema: Cebit 2006 - Technik-Neuheiten und Zukunftstrends
- Camcorder mit Flashspeicher
- Vergleichstest 2.1- und 5.1-Systeme für PCs
- Auf DVD: Erotik-Thriller **Killing me softly,** TV-Folge **Hinterm Mond gleich links** + PC-Spiel **Line of Sight Vietnam**



COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media AG Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 redaktion@pcgames.de www.pcgames.de
Vorstand	Johannes Sevket Gözalan (Vorsitzender), Oliver Menne
Chefredakteurin (V.i.S.d.P.)	Petra Fröhlich, verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift
Leitende Redakteure	Dirk Gooding, Joachim Hesse, Thomas Weiß
Redaktion	Benjamin Bezold, Lukasz Ciszewski, Harald Fränkel, Oliver Haake, Ahmet Iscitürk, Christian Sauerteig, Felix Schütz, Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Redaktion Hardware	Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Kay Beinroth, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Justin Stolzenberg
Chefreporter	Christoph Holowaty
Textchef	Wilfried Barbknecht
US-Korrespondent	Heinrich Lenhardt
Community Manager	Marc Brehme
Art Director	Andreas Schulz
Layout	Marco Leibetseder (Ltg.), Alfonso Costanza, Silke Engler, Carola Giese, Anja Grosler, Gisela Müller
Bildredaktion	Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung	Marco Leibetseder
CD, DVD, Video	Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Dayana Mostbeck, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Marketing Director	Martin Reimann
Vertriebskoordination	Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung	Martin Closmann, Ralf Kutzer

www.pcgames.de
Computec Internet Agency GmbH

Redaktion	Justin Stolzenberg, Sascha Pilling
Projektleitung & Konzeption	Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung	Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign	Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung
Oliver von Quadt,
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Ina Willax: Tel.: +49 911 2872-346; ina.willax@computec.de
Peter Kusterer: Tel.: +49 089 900 475-130; peter.kusterer@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Silke Pietschel: Tel.: +49 911 2872-254 ; silke.pietschel@computec.de
Sven Wedig: Tel.: +49 30 8595464-1; sven.wedig@computec.de
Lars Werkmeister: Tel.: +49 911 2872-255 ; lars.werkmeister@computec.de
Katja Thiem: Tel.: +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de

Anzeigendisposition Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 19 vom 01.10.2005

AWA ACTA PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt.
Ermittelte Reichweite: 1,04 Mio. Leser

Auf den Seiten 2 bis 7 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „War on Terror“. Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games CD/DVD 57,60 EUR (Ausland: 69,90 EUR)
PC Games Plus 104,40 (Ausland: 117,60 EUR)

Abo-Service Österreich
Telefon: +43 6246 882882, Fax: +43 6246 8825277, E-Mail: computec@leserservice.at
Postadresse: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Abonnementpreis für 12 Ausgaben: PC Games CD/DVD 64,80 EUR (PC Games Plus: 116,40 EUR)

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134



Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, PLAYZONE, XBOX-ZONE, N-ZONE, KIDS ZONE, EDGE, CVG, PSW, PSM, DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, SHAPE, CKM, MAGAZIN SPORT-OWY, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, CKM, PLAYBOY, HORIZON.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

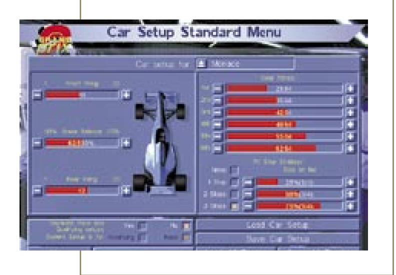


April 1996

Test des Monats: Grand Prix 2

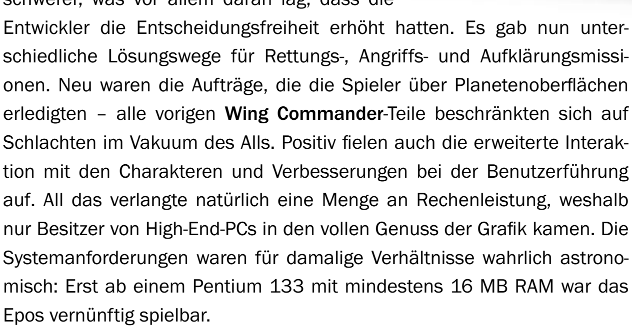
Dieser Monat war für Rennsportenthusiasten die reine Freude, denn gute Rennspiele gab es damals noch sehr viel seltener als heute. Fünf Jahre war es her, seit Geoff Crammond das erste **Grand Prix** auf den Markt gebracht und damit enormen Erfolg erzielt hatte. Der zweite Teil zeichnete sich nicht durch gravierende Änderungen, aber durch viele Verbesserungen aus. So strahlten die Menüs in SVGA-Grafik und das Spiel enthielt nun ausschließlich texturierte Polygone. Dazu kam die offizielle FIA-Lizenz von 1995, die man mit dem Editor aktualisieren konnte. Einsteiger freuten sich über eine anzeigbare Ideallinie, automatische Getriebe und Bremshilfen. Sehr komfortabel fanden die meisten auch die Replay-Funktion, mit der sich nicht nur die Ursachen von Karambolagen bestimmen, sondern auch Tuning-Resultate erkennen ließen. Die Spielreihe **Grand Prix** hat eine lange Tradition: 2002 folgte der vierte Teil – und vielleicht geht es weiter …





Kultspiel: Wing Commander 4

Der vierte Teil der prestigeträchtigen Weltraumsaga knüpft nahtlos an den Erfolg der Vorgänger an: Während es von der Grafik und vom Spielablauf her wenig Neues gab, protzte der letzte Part der interaktiven Seifenoper mit so aufwändigen wie teuren Filmseqenzen. Diese verschlangen einen Großteil des Budgets.



Passionierte Raumpiloten wurden in **Wing Commander 4** mit den bis dato anspruchsvollsten Schlachten konfrontiert: Die Missionen waren deutlich schwerer, was vor allem daran lag, dass die Entwickler die Entscheidungsfreiheit erhöht hatten. Es gab nun unterschiedliche Lösungswege für Rettungs-, Angriffs- und Aufklärungsmissionen. Neu waren die Aufträge, die die Spieler über Planetenoberflächen erledigten – alle vorigen **Wing Commander**-Teile beschränkten sich auf Schlachten im Vakuum des Alls. Positiv fielen auch die erweiterte Interaktion mit den Charakteren und Verbesserungen bei der Benutzerführung auf. All das verlangte natürlich eine Menge an Rechenleistung, weshalb nur Besitzer von High-End-PCs in den vollen Genuss der Grafik kamen. Die Systemanforderungen waren für damalige Verhältnisse wahrlich astronomisch: Erst ab einem Pentium 133 mit mindestens 16 MB RAM war das Epos vernünftig spielbar.

Kurioses am Rande

„Spielst du schon oder wartest du noch?" Die Aprilausgabe der PC Games beschäftigte sich mit der Frage, warum sich Computerspiele verspäten. Denn schon damals war das Verschieben von Veröffentlichungsterminen gang und gäbe. Die Begründungen der Entwickler waren meistens Systeminkompatibilitäten, ausuferndes Bugfixing oder „Featuritis". Auch seinerzeit wurden einige Titel bereits Jahre vor ihrer Veröffentlichung angekündigt – eine Vorgehensweise, die heute niemand mehr als außergewöhnlich erachtet. Am kuriosesten war die Marktstrategie mancher Hersteller von Lizenzspielen: Fertige Titel wurden zurückgehalten, um sie pünktlich zum Kinostart oder zum Weihnachtsgeschäft zu veröffentlichen. Die umgekehrte Situation war auch oft genug anzutreffen: zu früh veröffentlicht und ein halbfertiges Spiel abgeliefert. Und dann gibt es natürlich noch **Duke Nukem Forever**. Seit den Neunzigerjahren in der Entwicklung, wurde es von Lästerzungen mittlerweile in „Duke Nukem If Ever" („Duke Nukem Wenn überhaupt") umgetauft.

Was wurde eigentlich aus Rainbow Arts?

Das Entwicklerstudio Rainbow Arts produzierte hauptsächlich Spiele für den C-64 oder den Amiga und war sein eigener Publisher. 1984 in Gütersloh gegründet, brachte Rainbow Arts viele bedeutende deutsche Talente zusammen, zum Beispiel Armin Gessert (Gründer des **Desperados**-Studios Spellbound), Blue-Byte-Gründer Thomas Hertzler oder **Turrican**-Erfinder Manfred Trenz. Das Studio machte sich von 1986 bis 1996 mit Spielen wie **Mad TV**, **The Great Giana Sisters** oder eben **Turrican** einen guten Namen. Anfang der Neunzigerjahre arbeiteten Armin Gessert und Thomas Hertzler für ihr neues Label Blue Byte und ein guter Teil von Rainbow Arts wurde bei Softgold beziehungsweise Funsoft eingegliedert. Manfred Trenz blieb bei Rainbow Arts und tüftelte an **Turrican 3D**. 1999 wurde Funsoft von THQ geschluckt, Anfang 2002 auch Rainbow Arts. Die ehemalige Truppe arbeitet heute bei verschiedenen Studios und Publishern.

Hardwaretrends

Plug & Play war vor zehn Jahren noch ein mit Problemen behafteter Luxus: P&P-Hardware belegte gern IRQ-Adressen, die bereits von anderen Geräten verwendet wurden. Systemhänger und Abstürze waren die Folge. Meistens dokterte man eigenhändig in den Hardware-Einstellungen herum, um den Rechner wieder zum Laufen zu bringen. Soundblaster 32 PnP von Creative Labs war eine der wenigen Karten, die sich reibungslos selbst ins System integrierte.

Die Top-5-Tests

1. WING COMMANDER 4 | Origin
Cineastisch aufwändig inszenierter und fordernder Weltraum-Shooter.

2. GRAND PRIX 2 | Microprose
Für damalige Verhältnisse die realistischste Formel-1-Simulation!

3. EARTHWORM JIM | Rainbow Arts
Von der Konsole portiertes, herrlich durchgedrehtes Jump&Run.

4. TOP GUN | Spectrum Holobyte
Komplex, aber nicht trocken: an den Film angelehnte Flugsimulation.

5. SKAT 2095 | CreaTeam
Die Simulation macht Skatabende nicht überflüssig, bietet aber gutes Training.

CABS 2.0

Wie weit Managerspiele wie **Capitalism** oder der **Bundesliga Manager Hattrick** von der Realität entfernt sind, demonstrierte die **Computer Aided Business Simulation** (**CABS**). Die Lernsoftware für Schüler und Studenten zeigte realistische wirtschaftliche Zusammenhänge auf, die nur verstand, wer sich intensiv mit der Materie beschäftigte. Hatte man sich durch die Grafen und Diagramme gebissen, gab das Programm eine realistische Bewertung der betriebswirtschaftlichen Eignung des Probanden ab. Der Lerneffekt war damit weitaus höher als der von kommerziellen, rein auf Spaß ausgelegten Spielen.

SPEED LINK

Gameplay mit Kinosound

Ultimativer 5.1 Sound (4 Lautsprecher pro Ohrmuschel) | gepolsterter Kopfbügel | Mikrofon | zusammenklappbare Ohrpads | Kabel-Fernbedienung | Verstärker Box (bzw. USB-Anschluss & integrierte 5.1 Soundkarte)

Medusa 5.1 Mobile Edition
für Surround Sound am Notebook









Medusa 5.1 Surround Headset

WWW.SPEED-LINK.COM





FRITZ!Box Fon WLAN 7050
PC Pr@xis Testsieger 08/2005

„Trotz reichhaltiger Ausstattung und guter Leistung versteht es AVM, die Konfiguration so einfach wie möglich zu halten." 08/05



„Keine Telefonbox kann momentan mehr als die '7050' von AVM." 12/05



3x Bestnoten in den Bereichen „Funktionsumfang", „Bedienung und Einrichtung" sowie „Tonqualität" 12/05



„Keine andere Anlage kann der FRITZ!Box Fon WLAN 7050 derzeit auch nur annähernd das Wasser reichen." 06/05

DSL ISDN/analog FON S0 FON 1 FON 2 FON 3 USB LAN B LAN A POWER

FRITZ!BOX FON

CeBIT | 2006
Hannover 9. bis 15. März
AVM in Halle 13
Stand C48

VoIPen ist Silber, FRITZ! ist Gold

Ausgezeichnet: Internettelefonie jetzt auch mit ISDN-Endgeräten

FRITZ!Box Fon – Vorteile im Überblick

- Voice-over-IP-Telefonanlage mit einem S_0-Bus und drei analogen Nebenstellen
- Internettelefonie ohne PC
- Leistungsfähiges, modernes ADSL-Modem/Router (UR2-kompatibel, bis 8 MBit/s)
- Bandbreitenmanagement – Telefonieren und Surfen über DSL in optimaler Qualität
- Erreichbarkeit unter bisheriger Telefonnummer (ISDN oder analoges Festnetz)
- Integrierte Firewall mit Portfreigabe für sicheres Surfen im Internet
- Anschluss für PC über LAN- und USB-Schnittstellen
- WLAN-Verschlüsselung mit WPA, WPA II und WEP

Mit FRITZ!Box Fon und FRITZ!Box Fon WLAN machen Sie sich das Telefonieren über das Internet so leicht, wie es sein soll. Vorhandene Telefone an FRITZ!Box Fon anschließen, Hörer abnehmen, wählen, fertig. Schon telefonieren Sie mit Voice over IP (VoIP) über das Internet – ohne Ihren PC einzuschalten. Mit FRITZ!Box Fon sind Sie weiter über Ihre bisherige Rufnummer erreichbar. So wird VoIP genial einfach und genial günstig – bei bester Sprachqualität.

Und auch für alle anderen DSL-Disziplinen sind FRITZ!Box Fon und FRITZ!Box Fon WLAN bestens ausgestattet. Die clevere Kombination aus DSL-Modem, DSL-Router und Voice-over-IP-Telefonanlage mit Option auf Wireless LAN macht fast alles möglich: schnelles Surfen und Mailen mit einem oder mehreren PCs genauso wie Internet- und Festnetztelefonie mit jeder Art von Telefonen. Denn ab sofort können Sie nicht nur mit analogen Telefonen, sondern auch mit ISDN-Endgeräten alle Vorteile der Internettelefonie nutzen.

Profitieren Sie von den neuen Möglichkeiten Ihres DSL-Anschlusses. Fragen Sie bei Ihrem Internetprovider oder im guten Fachhandel, sowie bei MediaMarkt, Saturn, Vobis, MakroMarkt, Karstadt, Kaufhof, MediMax, Conrad, Atelco, ProMarkt, EP und expert nach Voice over IP und FRITZ!Box Fon. Oder informieren Sie sich unter www.avm.de/fritzdsl.



www.avm.de

HIGH-PERFORMANCE COMMUNICATION BY ...



AVM Computersysteme Vertriebs GmbH, Alt-Moabit 95, D-10559 Berlin, Tel.: +49(0)30/39976-0, Fax: +49(0)30/39976-299, info@avm.de

06/006